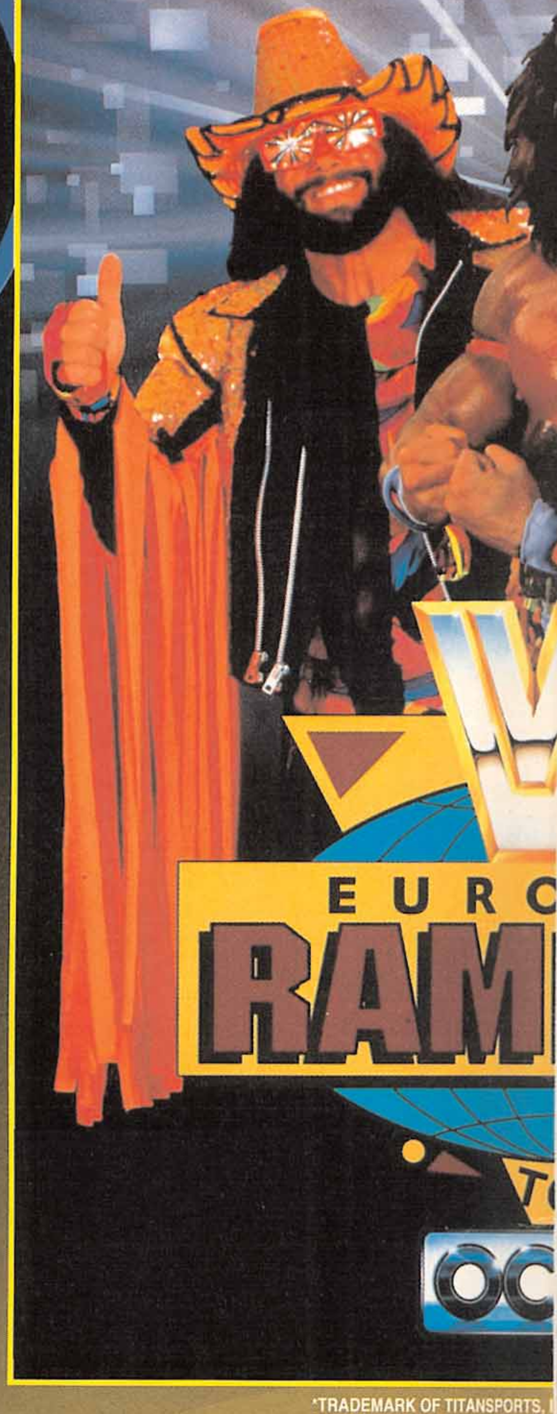

Número 56
HOBBY PRESS
225 ptas.
MICRO Manía
A EXAMEN:
LOS MEJORES PROGRAMAS DE AJEDREZ DEL MOMENTO
Sólo para adictos
Así serán...
SPACE QUEST I
COMANCHE
INCA
DESPIERTA EL PODER DE LA MAGIA
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 215 PTAS.
8 414090 100502 00056
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA
Dos cavernícolas con mucha marcha
SOLUCIÓN Y MAPAS PARA LLEGAR AL FINAL
THE LEGEND OF KYRANDIA
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2
Claves para resistirse a la tentación
ÍNDICE ALFABÉTICO
Guía con todos los juegos comentados en Micromanía

SI LO QUE BUSC

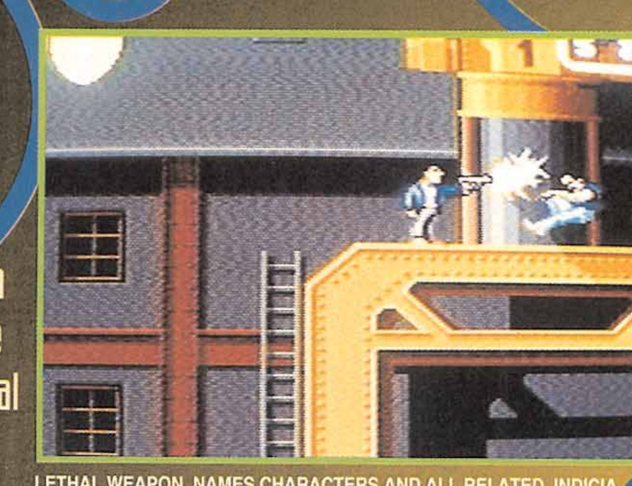




*TRADEMARK OF TITANSPORTS, I
MARVEL ENTERTAINMENT GROU
DISTINCTIVE CHARACTER NAMES
INC. © 1992 ALL RIGHTS RESERVE

DOS POLICIAS - AMBOS LETALES

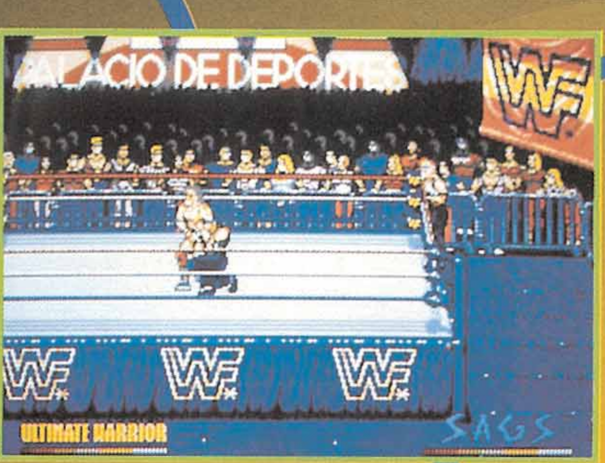
Un shoot em up multinivel basado en pasajes de la trilogía de ARMA LETAL. Puedes elegir ser cualquiera de los dos policías... cada uno con distinta fortaleza y debilidad. Hay muchas misiones que completar incluyendo el rescate de la chica secuestrada, la persecución y detención de traficantes de droga, encontrar y arrestar al policía a sesino y mucho más. Podrás elegir el nivel que cumpla tus objetivos.



LETHAL WEAPON, NAMES CHARACTERS AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS, INC. TM & © 1992 WARNER BROS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Es brutal, rápido y...¡LETAL!

PC/AMIGA



Una vez más v
mundo unidos

Unete a tus favorito
gira por toda Europa
y Nasty Boys*.

Obsérvalos en el cuadrilátero. Síguelos hasta el Madison Square Ga
habilidad. Trabaja con tu compañero de equipo para conseguir tu m

PC/AMIGA



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA . ERBE SOFTWAR

AS ES ACCION...



elven los campeones de WWF* de todo el
en la gran gira European Rampage*.

, Hulk Hogan**, Ultimate Warrior* y muchos más en su
para enfrentarse por equipos contra Natural Disasters*

en de Nueva York para la gran final. Prueba tu fuerza y
ta final - el título por equipos de European Rampage*.



HOLLI WOULD LO HARA... SI PUEDE
¡ EL MUNDO DEL COMIC SE HA VUELTO LOCO !

Con la publicación de su cómic Jack Deebs ha creado sin saberlo un universo paralelo habitado por personajes de dibujos animados conocidos como DOODLES. Eres transportado al mundo inanimado y seducido por medio de mensajes comprometedores por la vampiresa... HOLLI. Chistes visuales y payasadas te acompañarán en a aventura mientras vas y vienes entre la realidad y la fantasía. Pero el sueño de Holli es desprenderse de su identidad Doodle para convertirse en una verdadera mujer - con un interés especial en Jack Su sueño podría destruir ambos mundos.





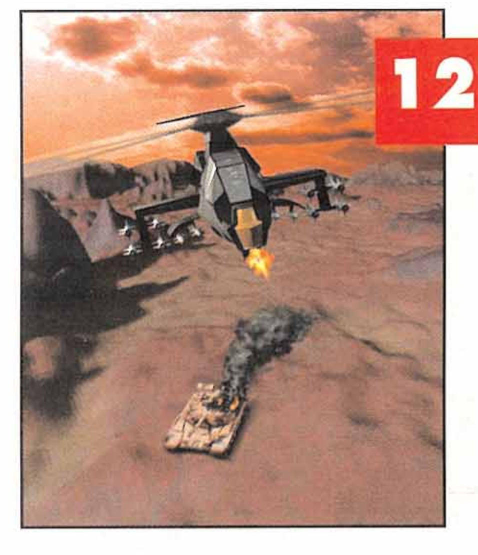


ERBE

E . SERRANO, 240 . 28016, MADRID . TELEF. (91) 458 16 58

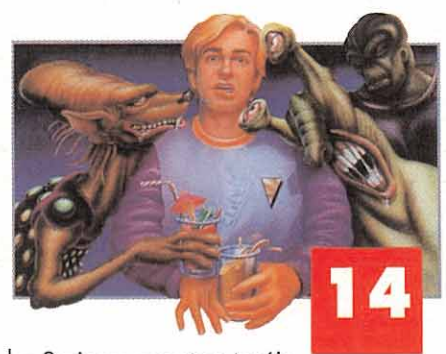
Año IX. - Nº 56 - Enero 1993 - 225 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO



12 COMANCHE

Poned en marcha las hélices y preparaos a surcar los cielos volando como un auténtico "pájaro". En un abrir y cerrar de ojos os encontraréis dentro de un impresionante helicóptero preparado para ejecutar las misiones más imposibles, con absoluta perfección. Ha sido elaborado por las compañías aeronáuticas más modernas y llevado a vuestras manos por Novalogic.



14 SPACE QUEST I

Sierra llega con la reedición de la primera de las aventuras del popular Roger Wilco. Xenon está amenazado por los Sariens y vosotros tenéis que evitar su destrucción. El nuevo interface, los sensacionales gráficos y su genial argumento, llevarán nuevamente a las primeras posiciones del soft a esta aventura imprescindible.

36 ANUARIO

Este mes os presentamos todo un año. Sí, lo que leéis. Pero no un año cualquiera, sino el primero de una larga lista; aquel durante el cual se dieron los primeros pasos del mundo del software de entretenimiento: 1982. El origen del Spectrum, las primeras compañías, míticos programas, pequeñas anécdotas. Todo esto y mucho más lo conoceréis a través de una serie que empieza en esta fecha y cuyo final, si existe, que lo dudamos, está muy, muy lejos.

55 CONSOLAS

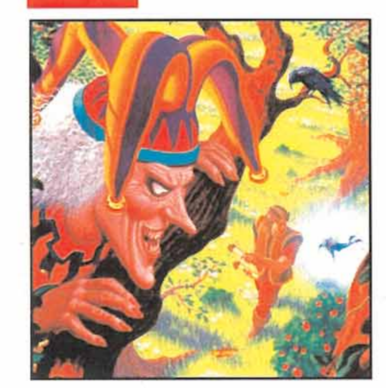
Muchísimos juegos para todas las consolas y para vosotros. Este mes, entre otros, os contamos lo que nuestros expertos opinan tras analizarlos sobre «Super Mario Land 2», «Sonic 2», «Super Ghouls & Ghosts» o «Chakan». Para redondear la sección también enfrentamos, en una interesante y ajustada competición a dos pinballs para Mega Drive: «Dragon's Fury» y «Crüe Ball».

39 AJEDREZ

El campeonato del mundo de ajedrez entre máquinas ha tenido lugar en Madrid. El competido enfrentamiento entre el americano «Hitech» y el holandés «Chess Machine». Si no pudistéis presenciarlo no importa, nosotros os lo contamos y analizamos, además, los mejores porgramas de ajedrez del momento para Pc.



74 THE LEGEND OF KYRANDIA



¿Cómo..., que no podéis llegar al final de esta genial videoaventura? No os preocupéis, sabemos que por muy bonita y bien realizada que esté una historia, a todos se nos resiste en algún punto. Por eso, encontraréis en estas páginas, además de los mapas de cada una de las zonas, todos los secretos que os esperan en el mágico reino de Kyrandia.

80 A-TRAIN

Os habéis comprado un traje y un maletín para convertiros en auténticos empresarios y aún así os quedasteis sin dinero y sin propiedades. Claro. No basta con comprar trenes, ferrocarriles, edificios..., a diestro y siniestro; cada juego tiene su pequeño truco. Pero como no queremos que permanezcáis en la ruina por más tiempo os desvelamos todos los misterios que encierra este «A-Train».



Sólo para adictos

Aunque parezca increíble ya han pasado casi nueve años desde que nos vimos por primera vez en el quiosco. Y aquí nos tenéis, puntuales como el primer día y con ánimos renovados. Además, es enero, y queremos inciar el año, como mandan los cánones, con buenos propósitos para los meses que tenemos por delante: "Prometemos solemnemente trabajar duro, hacer más mapas, contar todo lo que descubramos y... jugar un montón". ¿Qué?¿Empezamos? Vamos allá

La mejor fórmula de compensar este nostálgico inicio es adentranos rápidamente en el futuro. De la mano de Novalogic llega «Comanche», un simulador alucinante con la meyor sensación de realismo que hayáis podido sentir. Junto a él camina Roger Wilco que regresa a la pantalla en una nueva versión de «Space Quest I».

Repasamos también la actualidad para contaros lo que pensamos de los últimos lanzamientos navideños y nos vamos directos al fondo de la aventura para averiguar lo que nos espera al final de «The legend of Kyrandia» y «Leather Goddesses of Phobos 2». Tampoco tendrá secretos, tras acompañar a Ferhergón en su reunión, «Shadowlands» que aparece rodeado por la corte de los maniacos. Para animar el asunto nos fuimos al campeonato del mundo de ajedrez entre máquinas y además de contaros lo que allí pasó os hemos preparado una comparativa de los programas de ajedrez del momento. No está mal para empezar el año ¿No? Nos vemos muy pronto y... ¡¡Feliz año nuevo a todos!!

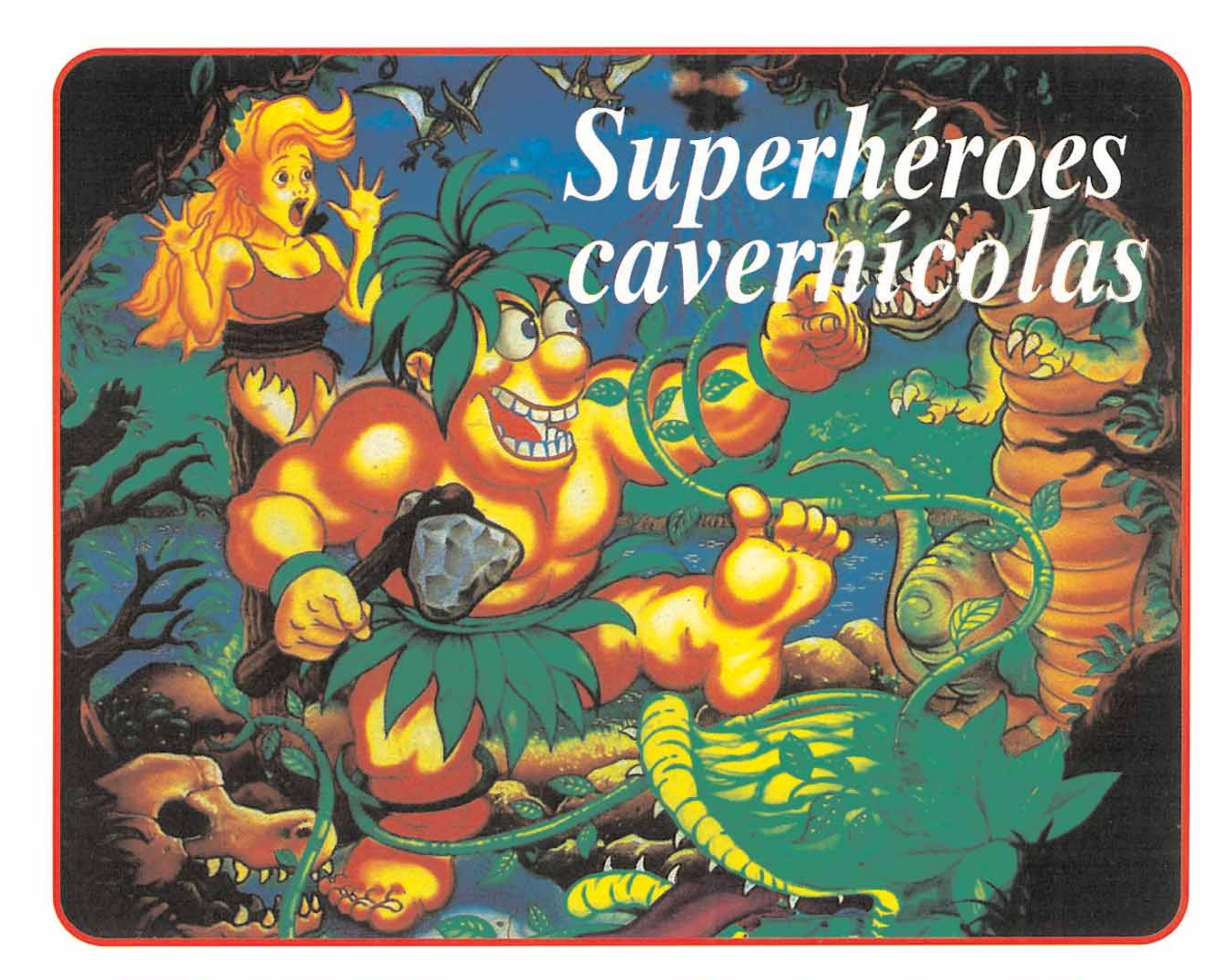
Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Redacción Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, Susana Herrero, Oscar Santos, Anselmo Trejo, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Manuel Garrido, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodriguez
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución** Coedis, S.A. Tel. : (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)
Circulación controlada por **O.J.D.** Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.



MEGA JUEGO

Superhéroes cavernícolas





Seguro que existe una multitud de personas a las que siempre ha fascinado la historia del hombre. O mejor dicho, la prehistoria. Aquella época en la que las diferencias se resolvían a golpe de cachiporra, las cacerías tenían como objetivo un sabroso bistec de brontosaurio, y ¡oh, terrible desgracia!, los ordenadores brillaban por su ausencia. Pero seguro que a todas esas personas, nunca se les ha pasado por la cabeza, que nuestros ancestros cromagnones pudiesen ser tan increíblemente divertidos. Viajemos por el túnel del tiempo hasta la Edad de Piedra, y preparémonos para disfrutar como locos de la gran aventura troglodita de «Joe & Mac».

- **ELITE**
- Disponible: **PC, AMIGA, SUPER NINTENDO**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- T. Sonido: **ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER**
- **Arcade**

Imaginaos un paraje desolado, en el que solamente destaca la figura de un primitivo homínido que, calmadamente, come unas jugosas bayas de un pequeño arbusto. A su alrededor, se encuentran esparcidos por el suelo multitud de huesos que, tiempo atrás, formaban el esqueleto de una antigua especie de cerdo salvaje. Con una insaciable curiosidad, nuestro personaje coge entre sus manos, casi por instinto, un fémur. Como si fuese un pequeño juguete, comienza a balancearlo de un lado a otro, mientras observa, con asombro, como se van rompiendo los pequeños huesecillos a los que golpea.

Poco a poco, el movimiento se va haciendo más violento, y los golpes son asestados con mayor fuerza. Lo que empezó como un juego se ha convertido en una orgía de destrucción en la que cráneos, huesos, y pequeños reptiles que merodeaban por el lugar son salvajemente aplastados. El hombre había dado el primer paso para convertirse en especie dominante.

LA PREHISTORIA

Probablemente muchos habréis reconocido cierta similitud con una conocida escena de «2001», una de las grandes obras de todos los tiempos de ciencia-ficción. Quizá, esta escena no fuese tan ficticia, y de no ser por aquella curiosidad del homínido, ahora la raza humana no estaría donde está.

Nuestra historia arranca más tarde, cuando el hombre se encontraba asentado en gran parte del planeta y evolucionando a pasos agigantados. Uno de los mayores logros de nuestros antepasados fue el desarrollo y uso de primitivas armas con las que imponerse sobre otras especies. Pero como el hombre es como es, y desgraciadamente quizá nunca cambie, ya entonces comenzaron las disputas tribales.

Unos centenares de años antes de que una gran glaciación cubriese gran parte del planeta con un manto de hielo, vivían en un lugar del que no queremos acordarnos, dos robustos trogloditas, Joe y Mac. La mayor parte del tiempo la dedicaban a la recolección de bayas, la caza de dinosaurios o, a disfrutar de la compañía de las alegres muchachas de las cavernas (cromagnones sí, pero no tontos). El caso es que una tribu rival, decidió jugar una mala pasada a nuestros amigos, raptando una noche de luna llena a todas las mujeres de su clan.

Los muy malvados las dejaron abandonadas a su suerte en las garras de monstruosas criaturas antidiluvianas. Como sabían que nuestros dos trogloditas no dejarían en la estacada a sus chicas, pensaban que cuando estos fueran en su busca, las citadas criaturas acabarían con ellos. Sería un trabajo rápido y cómodo para los agresores, que no tendrían que levantar ni un dedo para librarse de sus enemigos. Sin embargo, siempre existen arriesgados jugadores que tienden a echar una manita a los protagonistas de los programas para conseguir que sus deseos se



VERSIÓN SUPER NINTENDO

Un colorido excepcional, unos movimientos supersuaves y una magnífica ambientación, caracterizan a la versión de la Super de Nintendo. El juego es tan adictivo o más que en el formato de ordenador, y posee una música y unos efectos sonoros dignos de todo elogio. Sin embargo, y aunque parezca mentira, podemos afirmar sin temor a equivocarnos que el juego en su versión PC, es superior a la de la consola. Puede que a alguno de vosotros le parezca que esto, es casi una blasfemia. ¿Cómo un arcade puede ser mejor en un ordenador que en una máquina preparada especialmente para este tipo de programas? Todo tiene su explicación.

Aunque ni quitamos mérito a la Super Nintendo, ni dejamos de reconocer que nos encontramos ante un excelente juego, consideramos superior al juego en el PC porque es casi idéntico a la máquina recreativa original. Posee casi todas las opciones y detalles de ésta, tanto de armas, como golpes, enemigos, etc., mientras que en el cartucho, se nota que han introducido alguna ligera variación, que no resta categoría al juego, pero que lo hace algo inferior respecto al ordenador.

Sin embargo, y a pesar de todo ello, «Joe & Mac» sigue conservando una gran calidad en esta versión consolera, siendo tan recomendable para todos los usuarios de Super Nintendo como la versión anteriormente comentada, para los usuarios de ordenadores. Acción y diversión prehistóricas a raudales.



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

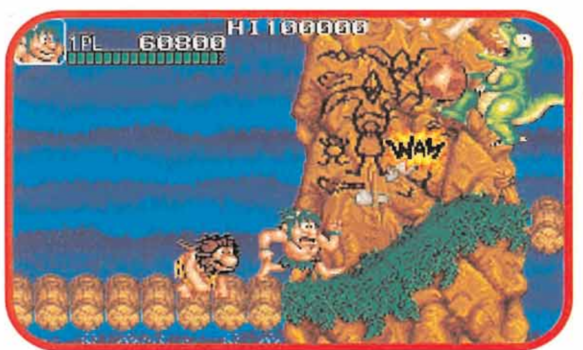


SUPER NINTENDO

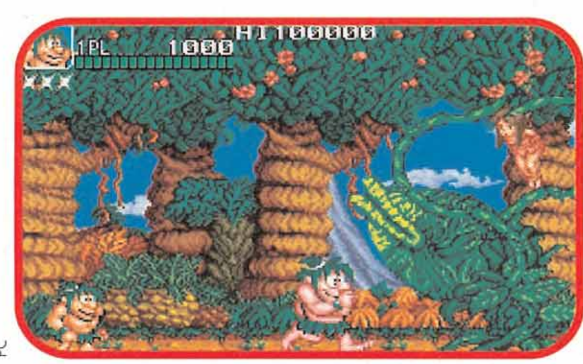
¡Aaaah!, que susto se ha llevado uno de nuestros amigos. El que nos espera a nosotros al llegar al final de cada fase.



Según parece a nuestro particular cavernícola no le sienta demasiado bien el tabasco. Y vosotros, ¿gustáis?



Pájaros, dinosaurios, trogloditas..., no podéis ni imaginar lo pesados que pueden ser los enemigos que encontraréis.



Una gigantesca planta carnívora con un apetito voraz nos impide rescatar a una de las chicas. ¿Lograremos vencerla?



Nuestros propios reflejos serán una de las armas más poderosas que podremos usar para vencer a nuestros rivales.



El pterodáctilo aparecerá en el juego más veces de las que nos gustaría. Cuidado, tiene cara de pocos amigos.

vean cumplidos. Y, seguro, que en esta ocasión vamos a ser legión los voluntarios para llevar a cabo tan arriesgada misión.

AL RESCATE DE LAS CHICAS

Ya tenemos clara nuestra tarea. Al contrario que ocurre en otros juegos, en los que debemos rescatar a la princesa o a otra muchacha, ahora tendremos que hacer lo propio con toda una tribu de mujeres. Y es que los hombres se quejan mucho de ellas, pero no saben vivir sin sus "costillas".

Para evitar a toda costa llevar a buen puerto nuestra misión, los de la tribu rival, han puesto en pie de guerra a todos sus hombres, que no dejarán de acosarnos ni un sólo momento. ¡Cómo si no fuera suficiente con el ataque de todos los bichejos prehistóricos que pueblan los niveles de «Joe & Mac»! Por fortuna, ambos forman un buen equipo y saben repartir mamporros a diestro y siniestro cuando la ocasión así lo requiere.

Ayudándose además de todas las armas que pueden encontrar en su camino, el rescate puede y de hecho se hace, mucho más fácil. Boomerangs, hachas, ruedas y hasta descargas eléctricas, nos servirán de apoyo en nuestra tarea, pudiendo, además, aumentar su eficacia haciéndolas girar con nuestros robustos brazos antes de lanzarlas. Pero no todo puede ser bueno (¡como no!).

Cada chica se encuentra custodiada por una horrible bestia, tipo Pteranodonte, Archaeopterix o similar, cuya máxima aspiración es comerse un jugoso bocadillo de esa rara especie de mono sin pelo ni rabo, que se llama pomposamente a sí mismo, el rey de la creación. Lo peor de estos bichejos, es que necesitan de un buen número de golpes antes de ser derrotados por completo, lo que la ,mayoría de las ocasiones mermará considerablemente nuestras fuerzas. Menos mal que, una vez vencidos, las agradecidas muchachas nos subirán hasta el máximo nuestras maltrechas energías con un apasionado y cálido beso. Un buen trabajo se merece una buena recompensa, ¿no?

ARCADE CIENTO POR CIENTO

«Joe & Mac: Caveman Ninja» es un arcade en toda regla, como hacía tiempo deseábamos todos ver en un PC. Técnicamente no se le puede hacer el más mínimo reproche. Destaca en todos sus aspectos, de animación, de gráficos, con varios planos de scroll, buen sonido, gran colorido... En fin, todo un alarde de sus programadores, que han demostrado como se puede, en un ordenador como éste, realizar un arcade en el estilo más puro.

Aunque no todo, todo es tan bueno. En el aspecto musical y sonoro, no es que se haya sido descuidado pero, a medida que se juega, la música tiende ha hacerse repetitiva y hasta machacona, sobre todo en los enfrentamientos con los enemigos de fin de fase. Obviando este detalle, no podemos menos que decir que «Joe & Mac» es un excelente juego, recomendable para todo buen aficionado a los arcades de pura cepa. Y si no os lo creéis, no tenéis más que probar a echar una partida. Ya veréis como no os despegáis de la pantalla durante mucho mucho tiempo. ¡Bien por Elite!

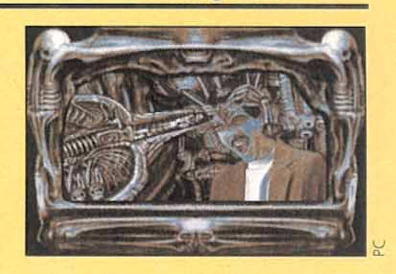
F.D.L.



FLASH



La pesadilla comienza en Amiga



«Darkseed» el juego que aterrorizó a los usuarios de PC durante el año pasado está en este momento recibiendo sus últimos retoques en versión Amiga. Posee gráficos soberbios en alta resolución, voces digitalizadas y representaciones del maestro del dibujo fantástico H.R. Giger.

Esta videoaventura de los norteamericanos Cyberdreams va a conseguir que los que tengáis un Amiga os paséis varias noches sin dormir intentando liberar al mundo de la invasión extraterrestre de la que sólo vosotros y el "prota" del juego tenéis conocimiento. Un programa espectacular que estamos deseando tener en nuestras manos.

Creepers



Psygnosis no sólo trabaja a marchas forzadas en la segunda parte de las aventuras de los pequeños suicidas de pelo verde. Mientras esperamos sus nuevas andanzas podremos entretenernos con «Creepers». Éste es un programa de habilidad en el que sus protagonistas, unos diminutos gusanos, van a tener muchos problemas para conseguir su objetivo.

Diseñado en la línea de juegos simples pero muy adictivos a la que esta compañía inglesa nos ha acostumbrado con juegos como «Lemmings», «Creepers» puede que sea posiblemente el próximo programa que nos ponga auténticamente "de los nervios".

Viaje al museo de cera

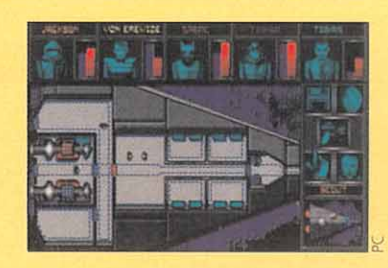




Desde aquella película titulada «Los crímenes del museo de cera», estos lugares han sido especialmente propicios para convertirse en escenarios de sucesos terroríficos.

Los creadores de «Elvira», conocedores del tema, nos han preparado una nueva creación en la más pura línea de los juegos de rol protagonizados por la reina de las tinieblas. «Waxworks» es el nombre del programa con el que Accolade nos intentará una vez más poner los pelos de punta. Por supuesto, nosotros no tenemos ninguna duda de que son capaces de hacerlo. Y si hay alguien no está de acuerdo, que se prepare porque el terror está a punto de entrar en su ordenador.

Megatraveller 2



Un juego de rol de los más esperados en los últimos tiempos ha sido esta segunda parte del conocido «Megatraveller». Después de muchos retrasos y múltiples avatares, para cuando leáis estas líneas, «Megatraveller 2» estará ya a punto de llegar a las tiendas en perfecto castellano.

Suponemos que los maniacos del calabozo se lo fundirán en un abrir y cerrar de ojos, o tal vez tarden un poco más. De todos modos, la más emocionante aventura espacial acaba de comenzar y en próximos números os contaremos todo lo que sabemos sobre ella.





El retorno del guerrero





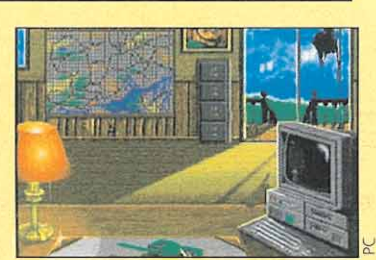


Dirk pensaba que Daphne se iba ya a quedar tranquilita en casa después de sus últimos escarceos con Mordread, pero estaba muy equivocado. El malvado mago vuelve a la carga y secuestra, por enésima vez, a la chica del caballero más valiente de la historia del videojuego.

«Dragon´s Lair III» continúa la línea de sus antecesores y nos proporcionará más de veinticinco nuevas escenas en las que pelearnos con todo bicho viviente para ayudar a nuestro amigo en el rescate de su dama. Readysoft son, una vez más, los programadores del juego y la calidad conseguida en él es tan buena como lo ha sido siempre.

La tercera guerra mundial





«Twilight 2000» es el nombre de un completo juego de rol que incluye escenas en tres dimensiones junto a otras de perspectiva isométrica.

Durante la aventura se nos permitirán controlar los ejércitos que deambulan por una Europa semi destruida por una cruenta guerra mundial. Totalmente en nuestro idioma, algo muy de agradecer, la aventura tiene una pinta excepcional y parece que va a cumplir las expectativas de los que confiábamos en ella como uno de los grandes juegos de este nuevo año. Enseguida lo veremos.

El coche y su conductor







O lo que es lo mismo: «Car and driver». Este es el nombre de la última creación de Electronic Arts, y consiste en un juego de coches en el que podremos montarnos en los modelos más caros del mercado y conducirlos por diferentes circuitos, tanto profesionales como por carreteras de montaña.

Uno de los detalles más novedosos del programa es que viene en VGA de alta resolución, 640 por 480, y 256 colores. Además, incluye una enorme e interesante base de datos repleta de detalles técnicos sobre los vehículos. Si estabas esperando conducir un Porsche 959 o un Lotus Turbo Esprit ahora vas a tener tu oportunidad, informaticamente hablando, claro está.

Actualidad

ESTRELLAS PARA LAS CONSOLAS

Megastar Nintendo y Megastar Sega son dos nuevos joysticks para los dos modelos de consolas más populares de todo el mercado. Sus características principales son: cámara lenta, auto fire y un sistema de ventosas de alto agarre que además absorbe los golpes que le podamos dar por error al joystick. La robustez del mando asegura además una larga durabilidad y el empleo de micro switches y palanca de acero evitará que lo destroces después de los primeros quinientos arcades.





V CARE, PROTECCIÓN TOTAL

Contra los virus de PC toda protección es poca. V Care de I + D Videomática consigue una protección sobresaliente contra 1600 tipos distintos de infecciones. V Care consiste en ocho módulos diferentes, cada uno realiza una función específica y aunque no es necesario emplearlos todos simultáneamente conociendo su manejo podremos evitar el destrozo del disco duro y la pérdida de nuestro trabajo. Diskpart realiza una copia de seguridad y restaura la FAT y el sector de arranque del disco; Vcare se instala en el autoexec del ordenador y comprueba la presencia de virus en disco, arranque y RAM; Vsecure es un programa residente que verifica movimientos extraños en el PC; Vscan elimina el virus; Virtest se instala en ficheros de procesamiento por lotes y verifica que no haya virus; VGuard restaura los programas del disco; Daily comprueba la existencia de virus diariamente; y Xscan estudia y aprende nuevos virus.



MAIL SOFT CONTINÚA CRECIENDO

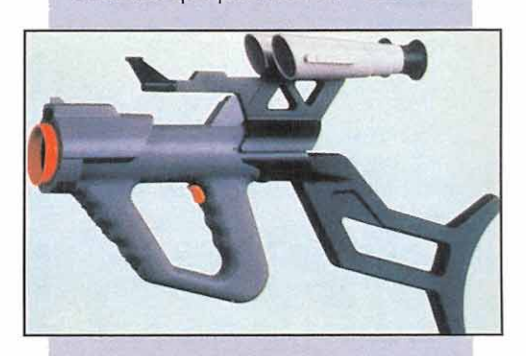
Hace años el único sitio donde se podía encontrar cualquier juego era una pequeña tienda situada en la calle de la Montera de Madrid. Su nombre era Mail Soft y poco tiene que ver ahora con lo que era. En esta ocasión amplia sus horizontes y abre dos nuevas sucursales de venta directa – el Centro Mail de Madrid mantiene también la venta por correo – en dos ciudades que se están colocando a un gran nivel en cuanto a número de usuarios y demanda de servicios.

La calle Carrer de Pau Claris de Barcelona, en su número 106, lleva ya hace un tiempo el logo de Mail Soft en un escaparate y ahora también Zaragoza ha visto como entraba de lleno en los planes de expansión de la compañía. El Centro Comercial Independencia es el lugar elegido por Mail para instalar una nueva tienda en la que los maños y mañas podrán encontrar todo lo que deseen para su ordenador o consola.



PARA DISPARAR MÁS Y MEJOR

Sega ha desarrollado un nuevo periférico para su consola Mega Drive que va a hacer las delicias de los seguidores de los Van Damne, Lundgren, Seagal, Norris y Schwartzenegger. Menacer, el nombre del chisme, es un rifle-mando compuesto por tres módulos que permiten convertirle en dos armas diferentes: pistola o rifle con culata y mirilla binocular. Con un aspecto verdaderamente impresionante y acompañado de seis juegos específicamente diseñados para sacarle el máximo partido, el Menacer cuesta algo menos de doce mil pesetas.



«Rockman´s Zone», un agente del FBI en apuros, «Front Lines», o cómo destruir tanques y aviones a tiro limpio, «Pest Control», cucarachas a cientos que invaden la nevera de tu casa, «Estación Lunar I», alienígenas asesinos frente a la humanidad, «Whackball» y «Smashed Tomatoes» son los nombres de los juegos que en su lanzamiento harán compañía al Menacer y que permitirán sacarle todo el partido a tu Mega Drive desde el primer momento.



PASO AL HÉROE DE NINTENDO

MARIO: IN THE SEVEN PORTALS OF PERIL

■ **MINDSCAPE**
■ En preparación: **PC, Amiga**

La firma británica Mindscape ha tenido el privilegio de presentar en nuestros ordenadores a un personaje italiano posiblemente más famoso que Pavarotti. Se trata del genialmente divertido Mario, que ahora se propone entretenernos y educarnos al mismo tiempo en su interminable lucha contra Bowser y sus secuaces los Koopas. Tampoco faltarán a lo largo del juego algunos elementos de arcade que lo harán aún más atractivo, aunque siempre supone una cierta ventaja tener algunos conocimientos de geografía e historia.


PC


PC


PC

El argumento del juego se basa en que los implacables enemigos de Mario han vuelto a las andadas y, no contentos con sus fechorías en el mundo de Nintendo, se han propuesto hacernos la vida imposible a los seres de carne y hueso. Han decidido nada menos que apoderarse de la Tierra, robando todos sus tesoros artísticos y culpando al pobre Mario.

Para ello han construido una serie de portales que les permiten comunicarse desde su castillo con todos los lugares del mundo. Los Koopas utilizan estos pasadizos para robar los famosos objetos de arte. La misión de Mario será desbaratar sus malvados planes y devolver los tesoros a sus lugares de origen. Para conseguirlo tendrá que arrebatárselos a los Koopas y saber dónde volverlos a colocar. Si esto último os resulta difícil podéis preguntar a distintos personajes hasta averiguarlo. Para romper un poco la monotonía, encontraréis algunas fases de lucha contra esos bandidos que, sin duda, se merecen una buena lección.

D.D.F.

AVENTURA VISCERAL

MICROCOSM

■ **PSYGNOSIS**
■ En preparación: **CD-ROM, CD-MACINTOSH, CDTV**

Un viaje por el mundo de la anatomía nos espera en este maravilloso juego de Psygnosis, que presenta todas las características que hacen del CD-ROM la tecnología punta del videojuego, y sin perder un ápice de adicción y jugabilidad pese a su carácter educativo. En este programa nos acercaremos como nunca habíamos hecho en nuestro ordenador a los mecanismos del cuerpo humano. El objetivo del juego es abrirse paso, mediante un moderno vehículo de la última generación, a través de los órganos corporales hasta llegar al lugar donde se ha producido la afección y curarla como si reparáramos una avería mecánica.


MACINTOSH


MACINTOSH


MACINTOSH


MACINTOSH

Para conseguirlo viajaremos a toda velocidad por los vasos sanguíneos evitando los contactos con sus paredes, que nos hacen perder una gran cantidad de energía. Además, podemos cambiar de vehículo en las múltiples estaciones diseminadas por el cuerpo humano, lo cual nos servirá para circular a la máxima velocidad por los diferentes escenarios del juego. Para poder orientarnos mejor tenemos a nuestra disposición un sonar que nos será de gran utilidad en medio de un auténtico laberinto de órganos, real como la vida misma.

La perspectiva de juego es impecable, con unos gráficos renderizados en tres dimensiones que estremecen al más escéptico y una excelente visión frontal, que complementan una de las más divertidas lecciones de anatomía que hemos dado en nuestra vida. Recomendado a futuros médicos.

D.D.F.

TEMPESTAD EN LAS ALTURAS

JAMES POND 3


AMIGA

■ **MILLENNIUM**
■ En preparación: **Amiga**

Vuelve el pez más marchoso de la historia del videojuego con una tercera parte, llamada a superar las anteriores.

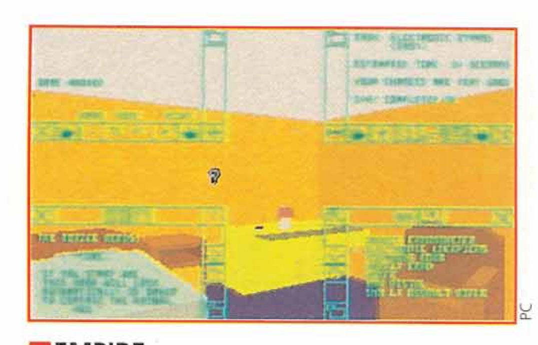
Ahora resulta que James Pond ya está harto de vagar por nuestro mundo y ha decidido emprender un viaje espacial, para averiguar si la luna está hecha de queso. La tercera parte de la serie es un vertiginoso juego de plataformas en el que veréis a un James Pond más grande y divertido que nunca. Las alusiones a los productos lácteos son constantes: lagos de nata, pozos de natillas, estanques de yogur, etc. Y es que, desde luego, algunos niveles tienen muy "mala leche", como por ejemplo las Minas de Queso y las Cuevas de los Gusanos Lácteos. Al final de cada fase podréis elegir vuestro próximo destino, pero antes tendréis que haber acumulado la energía suficiente.


AMIGA

D.D.F.

PESADILLA CIBERNÉTICA

CYBER SPACE


PC

■ **EMPIRE**
■ En preparación: **PC**

Un fantástico mundo de ciencia ficción se abre ante nuestros ojos con este nuevo juego, ambientado en un sórdido futuro plagado de "punks" y seres indeseables que salen de las alcantarillas. Para combatirlos podéis dotar a vuestros personajes de todas las mejoras cibernéticas que se ofrecen a vuestra elección. Otro detalle técnico interesante es la superposición de los menús a la pantalla de juego, de manera que la acción se vuelve más ágil y divertida.

El programa reúne elementos de rol, aventura, estrategia y acción en medio de un escenario que os trasladará del mundo real al reino de la cibernética (Cyberworld), donde tendréis que usar todo tipo de estratagemas para encontrar objetos e intercambiar información con otros personajes del juego. Una trama compleja para un sencillo objetivo: la diversión ante todo.

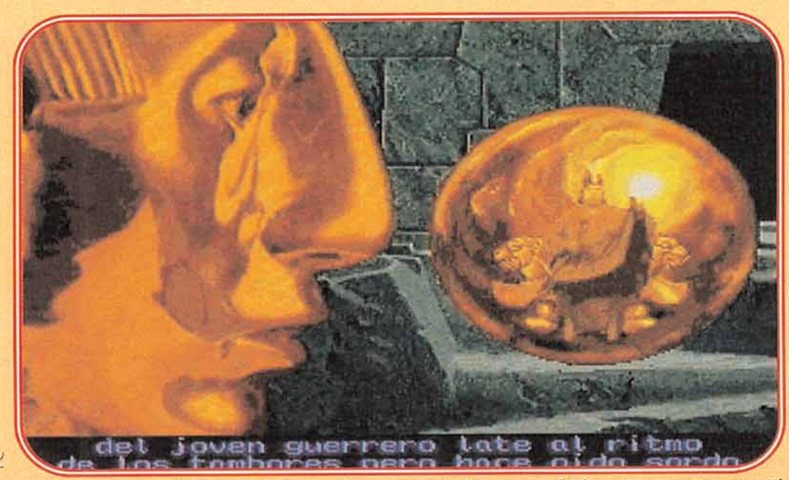
D.D.F.

El 92 se nos queda atrás. Ha sido un año de celebraciones y fastos. Todos han conmemorado el quinto centenario. ¿Todos?, no. Multitud de voces se han alzado contra este aniversario, reclamando los derechos perdidos por los indígenas del nuevo mundo. Ahora, Coktel Vision nos ofrece la oportunidad para hacer este llamamiento realidad. Ni más ni menos que reconstruir el imperio Inca. Para ello habrá que viajar a través del tiempo, mientras luchamos contra los conquistadores españoles. Paradojas de la vida.

PREVIEW

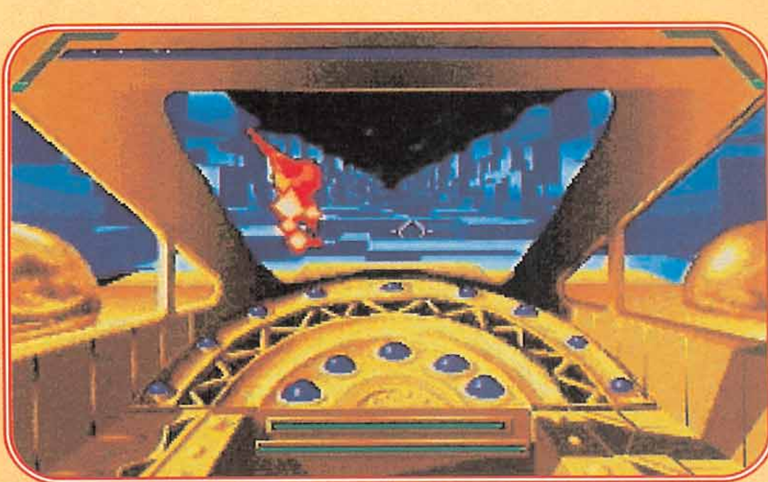
INCA

RETORNO AL MACCHU PICCHU



PC

Huayna Capac lleva quinientos años esperando a aquel al que conocen por El Dorado. ¿Seremos realmente nosotros los elegidos? Habrá que demostrarlo.



PC

Nuestra veloz nave nos llevará de un lado a otro, mientras intentamos recuperar los poderes místicos de los incas, perdidos desde hace siglos.



PC

A lo largo del juego, nos encontraremos una y otra vez con complicados enigmas, con los que podremos demostrar nuestra habilidad e inteligencia.



PC

Imágenes como ésta no son fáciles de ver en un juego. Un auténtico lujo de gráficos, en los que la creación de los personajes ha sido un punto determinante.

- **COKTEL VISION**
- En preparación: **PC**
- **Aventura**

La pregunta es: ¿cómo un ejército de unos 200 hombres pudo derrotar a un imperio de millones de habitantes en pocos días? La respuesta es bien sencilla.

Al igual que en un hormiguero, los incas tenían una jerarquía rígida en la que todas las decisiones dependían de un sólo hombre, Atahualpa, el Inca. Francisco Pizarro y sus hombres compensaron su escaso número con su arrojo y su astucia.

Apoderarse del Inca, equivalía a convertirse en el nuevo señor del Imperio y, por supuesto, de todas sus riquezas.

El oro de los incas llegó a convertirse en una obsesión para los españoles. Aquellos solían celebrar un ritual en el lago Titicaca, en el que los hombres se cubrían con polvo de oro y daban un paseo ceremonial a bordo de una barca, lo que llamaban el baño de El Dorado. Los españoles, creyeron oir campanas donde no había campanario, confundiendo las churras con las merinas.

Entendieron que El Dorado era una ciudad donde se encontraba depositada toda la riqueza del imperio. Lo que vino a continuación ya os lo podéis imaginar. Saqueo y destrucción intentando dar con el mito, por supuesto, en vano. Uno de los más empecinados en la tarea fue Lope de Aguirre. Un luchador infatigable y sanguinario que dedicó toda su vida a la búsqueda de la ciudad perdida, hasta que un día desapareció en la espesura de la selva.

UN IMPERIO DEBE RENACER

Pero hoy ha llegado el momento de devolver al imperio Inca su antiguo esplendor. El tiempo ha dado marcha atrás y nos encontramos en el año del Señor de 1525. Ante nosotros aparece una figura majestuosa, la de Huayna Capac, padre de Atahualpa, que nos comunica que la hora de la venganza ha llegado y que nuestro deber, el deber de El Dorado, es echar a los invasores haciendo uso de los antiguos poderes de los Incas.

Estos poderes no se revelaban a cualquiera. Antes había que demostrar que se era merecedor de semejante honor. Para demostrar a Huayna Capac y a nosotros mismos que somos la reencarnación de El Dorado, deberemos superar mil y un peligros y conseguir que la profecía se haga realidad. Obteniendo los tres poderes místicos, lograremos derrotar al espíritu de Aguirre y a los españoles (¡¿derrotarnos a nosotros mismos?!), y veremos como el orgullo Inca renace de sus cenizas.

¿FICCIÓN O REALIDAD?

«Inca» es un producto que alterna la imaginación de sus programadores con leyenda y realidad sobre la conquista del Nuevo Mundo. Mezcla hechos reales como las famosas líneas de Nazca, aquellas que representan entre otras cosas, figuras de animales, que sólo son visibles desde una altura considerable; la figura de Lope de Aguirre, la de El Dorado, la de Atahualpa, y muchos otros, con una fantasía visual y técnica en la que la gente de Coktel Visión ha realizado un auténtico despliegue de talento y buen hacer. Se une en el mismo juego, simulación, arcade y aventura a partes iguales. Y lo de simulación no es ningún error, no. Quizá los incas tuvieran más secretos de lo que podemos pensar, ya que en el papel de El Dorado, nos desplazaremos a través del tiempo haciendo uso de..., una nave espacial. Como lo leéis. Pero es que los españoles no son menos y disponen de vehículos similares. Quizá penséis que esta idea puede resultar casi cómica. Nada de eso. Es una sensación realmente increíble. El ingenio y los reflejos de los que tendremos que hacer gala a lo largo del juego es algo inimaginable. Al igual que la calidad del programa. Más que un juego, se trata de una película interactiva. Con una cantidad exagerada de animaciones de elevadísima calidad, voces digitalizadas en quechua, el antiguo idioma inca, digitalizaciones y animaciones renderizadas de todos los personajes del juego, interpretados por actores reales, cuesta creer que «Inca» venga en disquetes en lugar de en CD-ROM. Eso sí, ocupando cerca de 18 Megas en disco duro, requiriendo VGA 256 colores y un 386 rápido.

F.D.L.



PC

Con unos escenarios de película, «Inca» hará que nuestro espíritu aventurero salga a la luz y que sepamos hacer buen uso de él. Toda una experiencia.

COMANCHE

MAXIMUN OVERKILL

- NOVA LOGIC
- En preparación: **PC**
- Simulador

ARMA TOTAL



Cuando se acaba de jugar la primera partida de «Comanche», se duda de si, realmente, lo que se ha vivido hace unos momentos, era sólo una simulación, o si hemos estado realmente en una batalla entre aeronaves de combate. Es una experiencia sin igual que llega a afectar a todos los sentidos de forma total. Es un nuevo mundo en el campo de la simulación; si es que de verdad pensamos que lo que tenemos ante nuestros ojos es tan sólo una simulación, y no nos dejamos llevar por la vorágine de acción que aparece en pantalla. Esto es, en pocas palabras, «Comanche».

El nombre seguramente os resultará familiar, aunque sólo sea por las películas de John Wayne. Los comanches eran una de las muchas tribus de indios norteamericanos, directamente emparentados con los chochones. Hombres altos, de gran fortaleza y valor, procedían de las praderas de Wyoming y Colorado, aunque posteriormente se asentaron en Tejas. Su principal afición y ocupación era la caza del búfalo y el combate, pues no en vano eran excelentes guerreros. Fueron llamados los nuevos mejicanos, por el territorio en el que se encontraban asentados, y algunos de sus más directos enfrentamientos fueron contra los españoles durante largo tiempo.

Debido a las especiales características de estos nativos americanos, no se podía haber elegido un nombre que mejor definiera el aparato que recrea el último juego de Nova Logic, «Comanche: Maximun Overkill».

Nova Logic es una compañía relativamente joven, de la que anteriormente sólo habíamos visto «Wolfpack». Sin embargo, eso no les ha servido de impedimento para realizar toda una maravilla de programa en sus primeros pasos por este mundo del software de entretenimiento, como es la que tenemos ante nuestros atónitos ojos.

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

La sensacional nave que «Comanche» pone a nuestra disposición, es el resultado de la cooperación entre dos monstruos de la aeronáutica mundial: Boeing y Sikorsky. El nombre completo del "pájaro" es Boeing Sikorsky RAH-66, tan espectacular como el aparato en sí. Este helicóptero es capaz de desplegar en combate una panoplia de armas de poder destructivo inimaginable, desde ametralladoras de grueso calibre hasta misiles guiados por cámaras de vídeo de enorme

En «Comanche», manejaremos un Boeing Sikorsky RAH-66. Resultado de la unión de dos gigantes de la aeronáutica mundial. Un aparato espectacular de increíble capacidad destructora.



PC



PC

Los programadores de "Comanche», han dotado al helicóptero de un inmenso arsenal de última generación. La sensación de realidad que se tiene al jugar con el programa es su característica más destacable.



PC



PC

A pesar de que estamos ante un juego que exige una configuración bastante alta del ordenador, el resultado merece la pena. Se podría decir que todo es tan perfecto, que nos encontramos ante un programa revolucionario.



PC



PC

precisión. También está capacitado para poder actuar en condiciones climatológicas realmente adversas y para realizar "raids" nocturnos en los que demuestra todas sus facultades y virtudes.

Por si acaso el helicóptero no parece lo suficientemente espectacular, los programadores de «Comanche» han incluido tal cantidad de misiones diferentes, que resultará poco probable, a no ser que seáis unos expertos pilotos, el finalizar todas y cada una de ellas. Estas misiones llevan nombres tan sugestivos como "El último sacrificio" o "Combate táctico", por poner algún ejemplo, y en las que el enemigo, creednos, parece que va a salir de la pantalla en cualquier momento.

Si antes hablábamos de los "raids" nocturnos que se podían realizar a bordo del Comanche, bueno es mencionar el nivel de realismo que se alcanza en tales circunstancias. No se han empleado, como suele ser habitual, métodos de oscurecimiento artificial a base de colores pálidos en los paisajes, sino que toda la pantalla presenta unos tonos rojizos, como si estuviéramos visionando el entorno con luz infrarroja. Ahí es nada.

ESTO SI ES VOLAR

Sensación de realidad. Ahí es donde radica gran parte de la fuerza de «Comanche». El paso que realizan las aeronaves enemigas sobre nuestro punto de mira es algo alucinante. Existirán, por supuesto, diversas perspectivas de nuestro helicóptero, así como de las acciones que estemos desarrollando, tanto subjetivas, como exteriores. Y, desde luego, lo que es verdaderamente impresionante es el movimiento, la suavidad, la sensación de velocidad, los decorados..., en una palabra, todo.

Estos últimos, han sido desarrollados siguiendo una técnica nueva, creada por los programadores de Nova Logic. Gracias a ella, todas las animaciones se producen en tiempo real, dando como resultado una velocidad elevadísima, aparte de una excelente calidad gráfica. Se ha seguido un camino parecido al de la creación de fractales pero mucho más optimizado y complejo. El sistema usado por los programadores tiene por nombre Voxel Space, y ha sido registrado como de uso exclusivo por la compañía. Un secreto bien guardado.

Lógicamente este «Comanche» precisa para funcionar en condiciones óptimas unas especiales características en los equipos. Para empezar, aquellos que no dispongáis como mínimo de un 386 podéis ir diciendo adiós, con todo el dolor de vuestro corazón. Además, necesita al menos cuatro megas de Ram, un sistema operativo como el MS-DOS 5.0 o similar con el que se pueda liberar la suficiente Ram en caso necesario. Del disco duro aún no tenemos conocimiento exacto pero calculad un mínimo de diez a doce megas. Posiblemente sea necesario modificar los ficheros Autoexec.Bat y Config.Sys y, por supuesto, contar con una velocidad elevada del microprocesador.

¿Realmente se merece un juego el disponer de tal equipamiento? La respuesta es sencilla, sí. «Comanche» puede que no sea una experiencia vital, pero le falta un tanto así para llegar a serlo. Esperamos impacientes contar con la versión definitiva.

F.D.L.

U N J U E G O D E



Los aficionados a las aventuras gráficas seguro que echabais de menos la reedición de una de las más apasionantes sagas de una de las compañías pioneras en el mundo del soft. Por supuesto, ya habréis adivinado que os estamos hablando de Sierra On Line y «Space Quest». Roger Wilco no fue el primer personaje de la productora americana, pero, sin duda, es uno de los más queridos para Roberta y Ken Williams. Cuando en Sierra ya están trabajando en la quinta parte de «Space Quest» nos llega una nueva versión actualizada de la que fue la iniciación informática de Mr. Wilco.

SPACE QUEST I

- SIERRA ON LINE
- En preparación: **PC**
- **Aventura gráfica**

En la galaxia más lejana del universo, entre agujeros negros y enormes nubes de gas interestelar, hay un pequeño sistema planetario llamado Earnon. Xenon es el único mundo habitado del sistema y sus ciudadanos llevan siglos intentando poblar el resto de los planetas de los alrededores.

El sistema que han desarrollado para obtener luz y calor suficiente se denomina Generador Estelar y consiste en un poderoso rayo que convertirá al planeta más lejano de Earnon en un nuevo y secundario Sol. El Generador Estelar está instalado en la nave Arcadia y todo parece ir sobre ruedas...

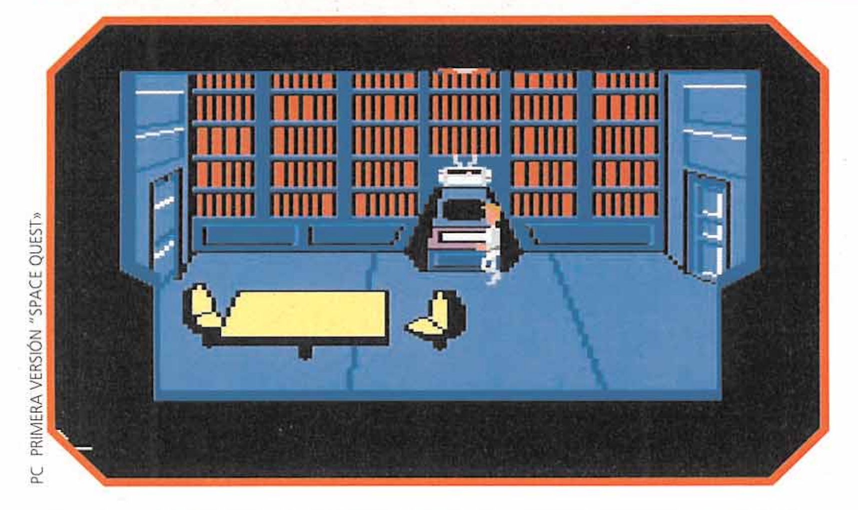
UN TÉCNICO LLAMADO ROGER

Roger Wilco, o sea vosotros, es un técnico auxiliar, ayudante de los técnicos auxiliares ayudantes de cuarta categoría, cuya principal misión es apretar un botón rojo entre siesta y siesta. Cuando comienza «Space Quest», Roger es bruscamente despertado por un enorme alboroto. No tardará nada en descubrir que los temibles Sariens –¿no os habíamos hablado de estos piratas espaciales?–, se han apoderado de Arcadia y del Generador Estelar para usarlos como armas. ¿Podréis detenerlos antes de que conviertan Xenon en polvo galáctico? No lo dudamos.

Las primeras aventuras de Sierra nunca salieron a la venta fuera de los países de habla anglófona. Sólo por encargo, o por medios no demasiado legales, se podían conseguir en nuestro país. Eso no fue óbice para que se hicieran muy populares y casi todo el mundo que tenía, o trabajaba, con PC sabía quién era Roger Wilco, el Rey Graham o Larry Laffer.

El interfaz mediante el cual el jugador domina a estos personajes era verdaderamente incómodo, a pesar de manejar con soltura la lengua de Shakespeare, e imposible de

D E L A E G A A L A V G A

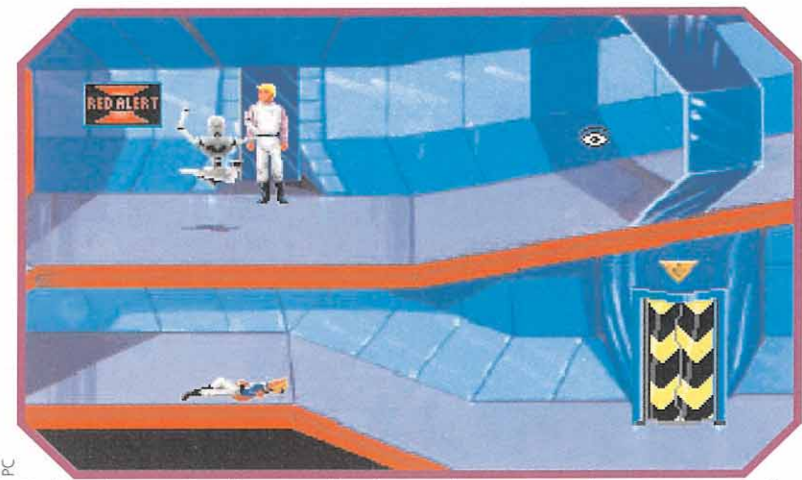


PC PRIMERA VERSIÓN "SPACE QUEST"



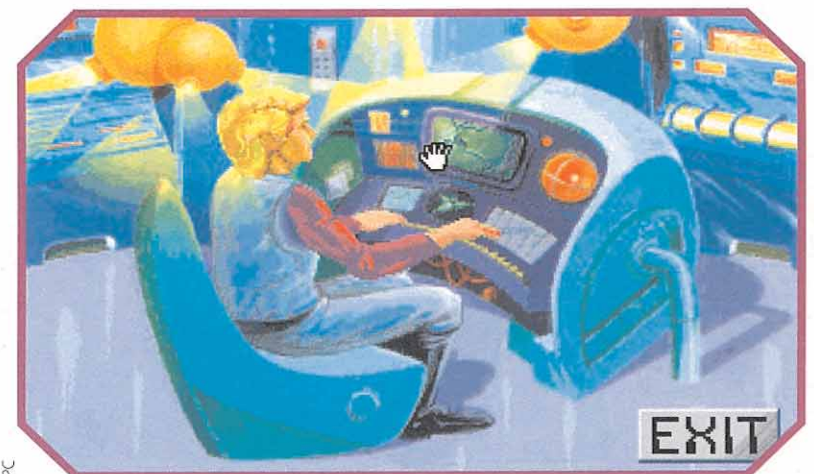
PC

Desde los diminutos gráficos de las primeras aventuras de Sierra hasta los coloridos escenarios de esta nueva versión, no ha pasado demasiado tiempo. Sólo seis años separan los dos «Space Quest». El auge casi continuo de las posibilidades del PC, en lo referente a los videojuegos, ha sido el artífice de uno de los avances más importantes de este corto período de tiempo. No tenéis más que comparar «Space Quest I» (1986) con «Space Quest I» (1992) para daros cuenta de que hay un enorme abismo entre los dos.



PC

Todo en la nave Arcadia parece ir sobre ruedas, pero es solamente una vaga ilusión. Los sucesos que pronto se van a desencadenar serán terribles.



PC

Wilco cree poder controlar completamente los mandos de la nave. El problema es que una fuerza ajena a su voluntad impedirá realizar su objetivo.



PC

En la galaxia más lejana del universo, entre agujeros negros y enormes nubes de gas interestelar, hay un pequeño sistema interplanetario llamado Earnon...



PC

Xenon es el único mundo habitado del sistema y sus habitantes llevan siglos intentando poblar el resto de los planetas de los alrededores.



PC

Arcadia, la nave interestelar, dispone de infinidad de pasillos, pasadizos y puertas por los que Wilco dirigirá sus pasos, en busca de su libertad.



PC

Esta nueva versión de «Space Quest I» en VGA y 256 colores incorpora el renovado interfaz de usuario con el que Sierra ha realizado sus últimos lanzamientos.

utilizar si no se sabía inglés. Sólo fue hace dos años cuando Sierra decidió ampliar sus fronteras y se dio cuenta de que había un gran número de usuarios que estábamos esperando sus aventuras con las disqueteras abiertas. Entonces diseñaron un nuevo interfaz que inauguraron con «Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards» y que al ser, casi completamente, gráfico permitía la traducción a todos los idiomas sin muchas complicaciones técnicas.

NUEVOS GRÁFICOS PARA LOS MISMOS ARGUMENTOS

«Space Quest I: The Sarien Encounter» es la reedición en VGA 256 colores, castellano y con un interfaz muy sencillo de utilizar de la primera aventura de Roger Wilco. Esta apareció, si la memoria y el archivo no nos fallan, en el año 86.

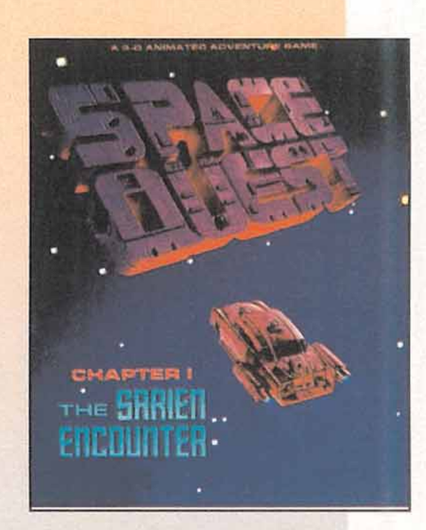
La línea argumental del programa es exactamente igual, con lo que los que ya conozcáis la aventura no deberíais tener demasiados problemas en volver a llegar al final. Aunque seguro que hay detalles, los juegos de Sierra están llenos de ellos, que no recordaréis. Por supuesto, no sólo se han cambiado los gráficos también se han incluido bandas sonoras para tarjeta de audio y se han reconstruido las diversas secuencias animadas de la aventura.

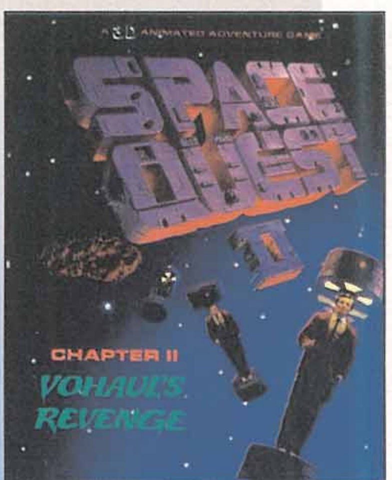
La iniciativa de Sierra de rescatar antiguos programas nos pareció en su momento muy interesante. Y nos lo sigue pareciendo. Dejando aparte las características técnicas de una y otra versión no se puede negar que lo más importante en cualquiera de las dos es el argumento. Una historia perfectamente estructurada es el secreto, que deberían ya haber descubierto muchas otras compañías, para que un programa pueda ser reeditado tras varios años con una garantía segura de éxito.

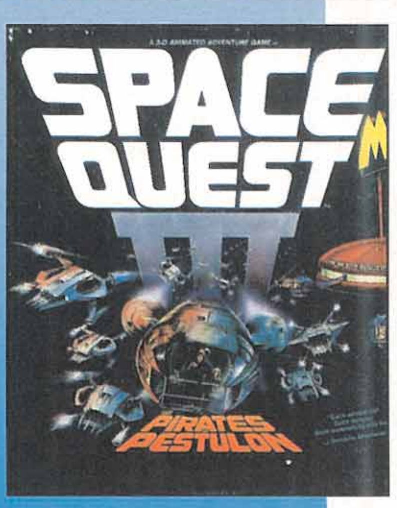
Sierra On Line siempre ha estado dispuesta a lanzarse a la aventura de las nuevas tecnologías. Sus comienzos fueron el EGA cuando nadie diseñaba juegos más que para CGA. Ahora también hacen lo propio relanzando antiguos títulos cuando en otras compañías olvidan sus grandes éxitos del pasado. Estas otras no se dan cuenta de que según vamos aumentando las capacidades de nuestros ordenadores, a los "jugones" nos gustaría poder ascender de categoría a nuestros programas favoritos. «Space Quest I» y «Larry I» han pasado de regional a preferente, y perdonad el símil deportivo. Muchos más se lo merecen y están almacenados en los cajones de las compañías. Sierra ha vuelto a acertar con una arriesgada jugada y es que estos chicos saben muy bien lo que hacen.

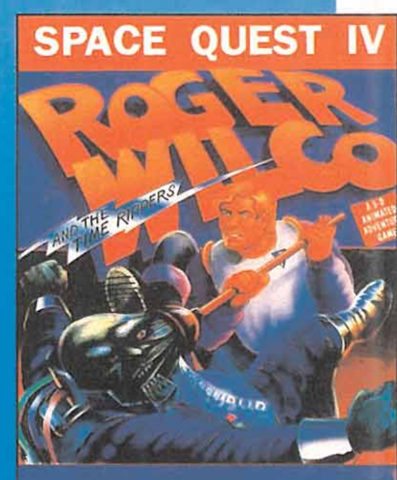
Demos la bienvenida como se merece a todo un gran juego y a todo un gran héroe. Roger Wilco y «Space Quest I» no pueden faltar en tu programoteca. Resérvales un puesto de honor.

J.G.V.









Roger Wilco ha protagonizado la friolera de cuatro aventuras -la primera y la última han sido programadas con el nuevo interfaz- y dentro de poco le podremos en una nueva. Quizás sea éste el héroe más conocido de Sierra ya que incluso en la galaxia más lejana se ha oído hablar de él.

SI TE FALTA ALGÚN NÚMERO... ¡¡¡VAS A ECHARLO DE MENOS!!!



Nº 38 PVP: 225 Ptas.
- La Guerra Simulada
- Prehistorik
- Tour 91
- Mapa de Mercs

Nº 39 PVP: 225 Ptas.
- War Zone
- Darkman
- ¿Dónde está Carmen Sandiego?
- Mapa de La Pulga 2

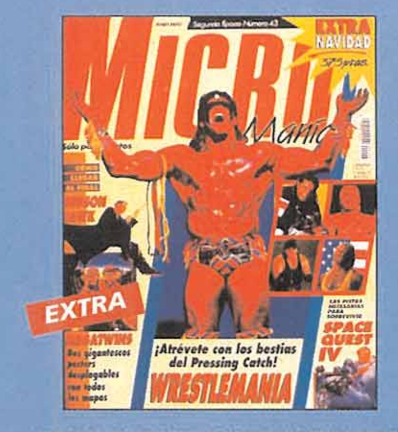
Nº 40 PVP: 225 Ptas.
- Brat
- Atomino
- Mapa de Darkman

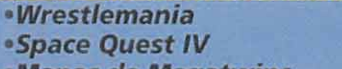


Nº 41 PVP: 225 Ptas.
- Gauntlet III
- Sonic
- King's Quest V



Nº 42- Extra PVP: 375 Ptas.
- Elf
- Terminator II
- Mapa de The Blues Brothers





Nº 43- Extra PVP: 375 Ptas.
- Wrestlemania
- Space Quest IV
- Mapas de Megatwins y Hudson Hawk



Nº 44 PVP: 225 Ptas.
- Heart of China
- Rodland
- Mapa de Los Simpson

Febrero 92

Nº 45 PVP: 225 Ptas.
- Robocop 3
- Space Ace II
- Oh no more Lemmings !

Nº 46 PVP: 225 Ptas.
- Gunship 2000
- El Padrino
- Mapa de Heimdall y Another World



Nº 47 PVP: 225 Ptas.
- Monkey Island 2
- Preview Hook y Larry I
- Mapa de Titus the Fox



Nº 48- Extra PVP: 375 Ptas.
- Larry I
- Roger Rabbit
- The Addams Family



Nº 49 PVP: 225 Ptas.
- Dark Seed
- Suplemento Nuevas
- Tecnologías
- ECTS 92



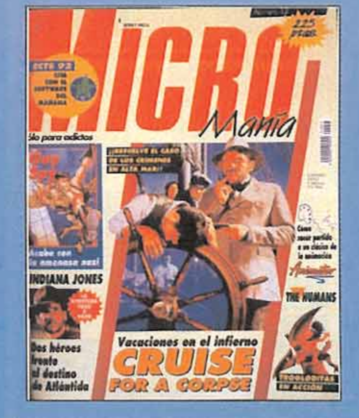
Nº 50 PVP: 225 Ptas.
- Juegos Olímpicos
- Stark Trek
- Larry 5
- Juegos en CD Rom



Nº 51 PVP: 225 Ptas.
- Epic
- Indy IV y Cruise for a Corpse
- De luxe Paint Animation



Nº 52 PVP: 225 Ptas.
- Indiana Jones
- Lawnmower
- Sim Ant
- Tecnomanias



Nº 53- Extra PVP: 375 Ptas.
- Cruise for a Corpse
- Guy Spy
- Animator
- Indiana Jones



Nº 54 PVP: 225 Ptas.
- Lemmungs 2
- Arma Letal
- Cartooners
- Eternam



Nº 55 PVP: 225 Ptas.
- Cool World
- Alone in the Dark
- Street Fighter
- Informe CD Rom

UNA COLECCIÓN QUE VALE MÁS DE LO QUE CUESTA

Para pedir los números que te faltan llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h. o envía el cupón que encontrarás en la revista (no necesita sello)

Atención: Agotados los números:
1. Época: 1, 2, 4, 5, 6, 7, 11, 12, 19, y 33. 2. Época: 1, 2 y 8



La mansión embrujada

ALONE IN THE DARK

Desde hacía mucho tiempo, tanto que casi perdemos la cuenta, no habíamos podido ver un programa que fuera auténticamente revolucionario. Muchos colores, mucho uso de las tarjetas de audio... pero todo se limitaba a lo mismo de siempre. Mejor hecho, por supuesto, y con una gran calidad.
Pero echábamos de menos un juego en el que se emplease una técnica nueva. Un programa diferente que pudiera asombrarnos de verdad, que nos tuviera enganchados al ordenador durante horas y horas. En eso llegó Infogrames y llevó a nuestras pantallas «Alone in the Dark».

- **INFOGRAMES**
- Disponible: **PC**
- T.Gráficas:**VGA**
- **Videoaventura**

El argumento de «Alone in the dark» nos traslada a principios de siglo y a una antigua mansión victoriana en donde han ocurrido hechos terribles. El antiguo propietario se suicidó y nadie desde entonces se ha atrevido a aventurarse en las frías y solitarias habitaciones de Derceto. Se dice entre los vecinos que la casa está embrujada.

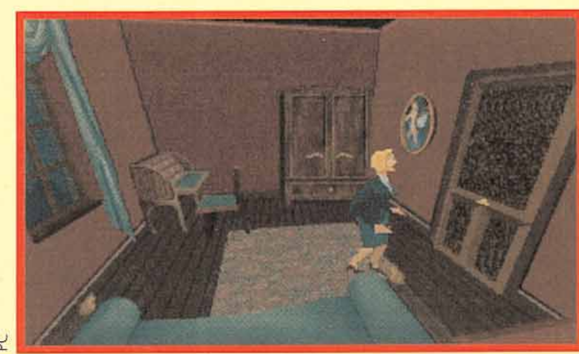
DETECTIVE Y HEREDERA

El protagonista del juego puede ser un detective privado, –intrigado por el misterio y encargado de hacer el inventario de las antigüedades que guarda la casa–, o la nueva dueña del caserón, sobrina del difunto, ignorante de los peligros que le aguardan pero llena de curiosidad sobre la muerte de su pariente. Podremos elegir entre uno y otra según nuestras preferencias.

La aventura comienza en el momento en el que abrimos la puerta principal de Derceto. A partir de ahí, cuando las enormes hojas de roble de la entrada retumban al cerrarse, comienza la pesadilla. No nos será posible abandonar la mansión a menos que la desencantemos.

Para conseguir escapar deberemos recorrer todas las habitaciones de la casa y descubrir sus misterios. Hay en ellas infinidad de objetos que podremos manipular a nuestro antojo y cuya utilidad tendremos que descubrir mientras evitamos el ataque de los mil y un "bichos" que pululan por el lugar. Los zombies, vampiros, fantasmas y demás seres de pesadilla serán los que se encargarán de intentar chuparnos la sangre al menor descuido. Para defendernos de sus ataques dispondremos de nuestros puños y de diversas armas, –pistolas, cuchillos o espadas–, ocultas en los lugares más inverosímiles de Derceto.

No hace falta recomendaros abrir todos los baúles, cajones, estanterías de la mansión para recoger los tesoros que ocultos en todos ellos.


PC
La ambientación es increíble. Gráficos y efectos sonoros te envuelven desde la primera pantalla.


PC
El programa permite escoger como protagonista a un detective o a la actual propietaria.


PC
La tensión es constante en todo momento. Es imposible saber de antemano que se oculta tras cada puerta.


PC
La aventura ha sido diseñada siguiendo un esquema cinematográfico. En cada escena se funden diferentes planos.

MEZCLA ENTRE ARCADE Y AVENTURA

«Alone in the dark» está diseñado siguiendo las líneas maestras de las aventuras pero sin olvidar un importante y emocionante elemento arcade. Técnicamente es perfecto. Infogrames ha trabajado a fondo en el programa y el resultado final les ha salido redondo.

La perspectiva empleada en el juego, completamente cinematográfica, con varias cámaras en cada una de las habitaciones que varían la visión del protagonista dependiendo de la acción, crea un ambiente opresivo, digno del mejor "thriller". A éste contribuye también en gran medida el sonido. Brillante a más no poder, acompaña a la aventura como pocas bandas sonoras lo hacen, variando en el momento justo en que aparece una criatura. Para apreciar con claridad lo comentado baste citar, por poner un ejemplo significativo, que los pasos del héroe, o la heroína, suenan de forma diferente cuando camina sobre madera o sobre piedra, en una habitación o en una catacumba.

La idea de combinar imágenes vectoriales, –los personajes y los objetos manipulables–, junto a pantallas bitmap, –los decorados–, puede calificarse de revolucionaria. Una rutina que funciona a la velocidad que lo hace «Alone in the dark» es sin duda un descubrimiento informático equiparable al que fue en su momento el sistema Filmation para el Spectrum.

IMPRESIONANTEMENTE BUENO

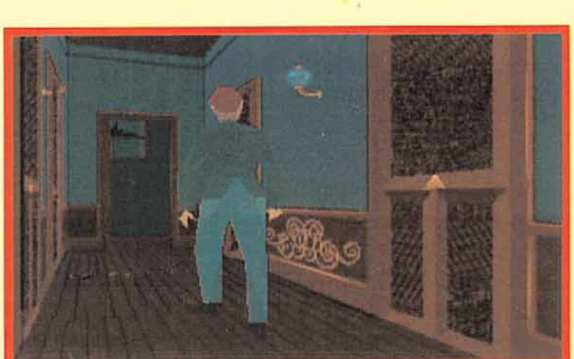
«Alone in the dark» no es un juego más. Es el JUEGO, así, con mayúsculas, más importante de los últimos años. Que funcione incluso en un 286, aunque, eso sí, exija bastante velocidad, es una ventaja que demuestra que a ese procesador, aunque muchas compañías intenten demostrar lo contrario, le queda todavía bastante por delante y que lo único que hace falta para que no desaparezca son buenos programas.

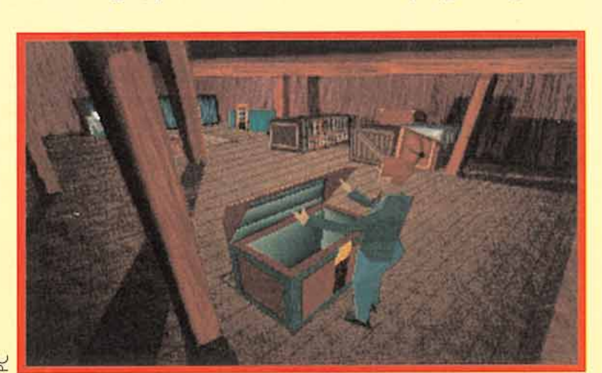
Frédérick Raynal, que ya trabajó con Infogrames en el excepcional e incomprensiblemente olvidado «Alpha Waves», ha sido la mente pensante, durante un par de años, de este «Alone in the dark». Su trabajo y su tiempo ha sido bien empleado. «Alone in the dark», es total, grandioso, genial... En resumen, si sólo pudiéramos tener un juego en nuestro PC, éste sería, sin duda, el elegido. ¿Hace falta decir más para que os deis cuenta de que nos ha encantado?

J.G.V.


PC
La mansión esconde tras sus muros mil y un misterios que poco a poco iremos descubriendo.


PC
Un cuidado argumento, en la línea de las mejores películas de cine negro, pone el broche de oro a un programa genial.


PC
«Alone in the dark» es un programa completamente revolucionario a nivel técnico.


PC
Infinidad de objetos se ocultan en los lugares más insospechados. Localizarlos será vital para alcanzar el éxito.



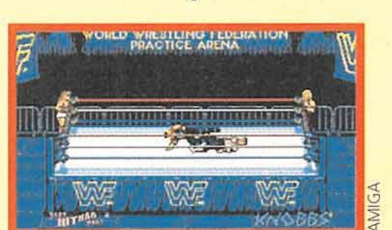


Malos momentos para el catch

WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR

Los colosos del wrestling han vuelto a los ordenadores. Aprovechando el recuerdo que dejaron estos luchadores, tras la gira que realizaron por nuestro continente hace un año, Ocean los ha traído de nuevo a nuestras pantallas.

- **OCEAN**
- Disponible: **AMIGA, PC.**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Juego de lucha**



Las escasas innovaciones que presenta restan gran parte de su interés a esta continuación.

Lamentablemente todo parece indicar que su regreso no se verá coronado por el éxito que acompañó a su primera incursión informática. Las diferencias entre los dos programas son evidentes y no siempre el resultado de la comparación es positivo para «WWF 2». Si bien la presentación está ahora bastante más trabajada y las melodías que acompañan a cada luchador merecen mención especial, en esta segunda parte, la realización gráfica de los personajes está peor que en la primera y el programa falla en lo primordial, en la jugabilidad.

Se mantiene además el mismo desarrollo del juego anterior, simplemente se han limitado a cambiar ligeramente el escenario del ring y a algunos luchadores. Es posible que el programa hubiera ganado en originalidad si Ocean, por ejemplo, hubiese aprovechado la gira que hicieron por Europa creando un ring diferente en cada país.

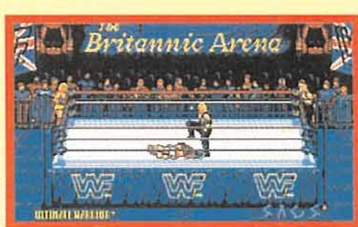
Los golpes de los luchadores siguen siendo los mismos, punto en el que también podrían haber incluido más variedad. En el sonido desde luego tampoco se llevan la palma.

En el manejo de los personajes –en lo único donde el juego sale airoso– con unos leves toques de joystick lograremos abatir a golpes al contrario.

NUESTRA OPINIÓN

La verdad que este «WWF European Tour» nos ha dejado un poquitín mal sabor de boca. Muchas veces te encuentras con multitud de segundas partes que son igual que las primeras, pero por lo menos con un lavado de cara. En este caso ni siquiera se han molestado en hacerlo porque es nos encontramos prácticamente con el mismo juego, y hasta peor en algunos de los aspectos. En resumen, exceptuando dos o tres detalles, el programa se presenta carente de originalidad y sólo satisfará a los fanáticos del catch.

E.R.F.



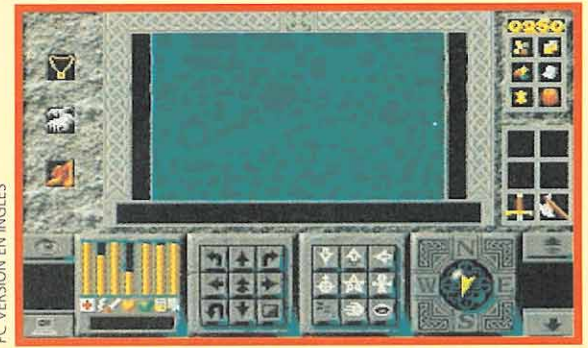
Las diferencias entre los distintos escenarios son mínimas y no se han aprovechado sus posibilidades.



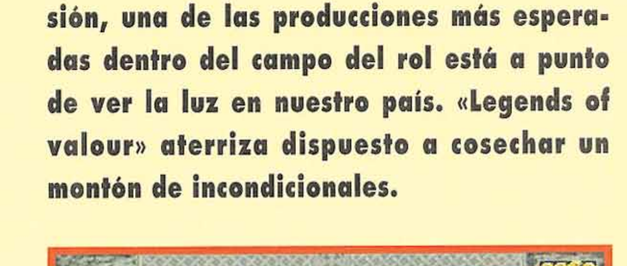
Una gran leyenda del medievo

LEGENDS OF VALOUR

Después de que a más de uno se le cayera literalmente la baba tras observar las excelencias de la última producción de Lord British, «Ultima Underworld», y sin que todavía nos hayamos repuesto de la impresión, una de las producciones más esperadas dentro del campo del rol está a punto de ver la luz en nuestro país. «Legends of valour» aterriza dispuesto a cosechar un montón de incondicionales.



Disponemos de una importante opción en la que se nos presenta un mapa completo de la ciudad.



El movimiento en el juego se desarrolla de forma parecida al famoso «Ultima Underworld», es decir, muy realista.



Dialogar con los personajes será una acción que utilizaremos muchas veces. Se puede sacar mucha información de ellos.



Por si lo anterior falla, siempre podremos recurrir a la violencia. Suele ser muy efectiva y sangrienta...

- **U.S. GOLD**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **JDR**

Para comenzar, nada mejor que una bonita presentación que nos vaya metiendo en el ambiente del juego. Una vez pasada la misma, se nos ofrecen las típicas características de un programa de este tipo. Empezar un nuevo juego, cargar uno salvado con anterioridad o bien empezar creando a nuestro propio personaje si no nos gusta el que los programadores han diseñado para nosotros. Es decir, hasta ahora, lo mismo de siempre; hasta ahora un juego simple.

UN PROGRAMA COMPLEJO

En este momento podemos comprobar lo complejo del programa. Las características a diseñar son las de siempre, es decir, fuerza, salud, inteligencia y agilidad, la raza del personaje, el sexo e incluso la profesión. Vamos, que dentro de lo común más no se le puede pedir. El hecho de que el programa pueda guardar a la vez a ocho personajes distintos, cada uno con su propia partida, hace que ir probando con diferentes tipos de personajes sea muy ventajoso.

Después de tan laboriosa tarea, entramos en el desarrollo del juego. Nos encontramos en una ciudad llamada Mitteldorf, encuadrada en la isla de Wolfbrood, que se encuentra saliendo de Huelva. Es decir, que tuerces a la derecha y luego todo al sur pasando las islas británicas...

Bueno a lo nuestro. Acabamos de llegar, y no tenemos ni idea de por qué estamos aquí, ni quién quiere que nos encontremos en este lugar. Tendremos que preguntárselo a las buenas gentes de la ciudad. Pero, para nuestra tremenda desgracia, no todos están dispuestos a ayudarnos. No habrá más remedio que pelear casi a muerte, hasta incluso con las mujeres de la villa.

Bueno, qué se le va a hacer. ¡Demonios!, se ha hecho de noche casi sin darnos cuenta. Menos mal que hemos encontrado una posada donde pasar la noche, que si no estaríamos completamente perdidos. De todas formas empezábamos a encontrarnos algo cansados. Da igual. Mañana seguiremos con la búsqueda de nuestro destino.



Magia y protecciones adicionales, conforman la parte menos sangrienta de este «Legends of Valour». Llegar a manejarlos con soltura es algo muy complicado.

NUESTRA OPINIÓN

Después de haber estado un tiempo con él, una cosa nos ha


La realización gráfica de la ciudad por la que nos moveremos está hecha con sumo detalle y cuidado.

PC VERSIÓN EN INGLÉS


En el juego deberemos visitar todas y cada una de las edificaciones, en las que encontraremos objetos valiosos.

PC VERSIÓN EN INGLÉS

quedado clara. La competencia en el mundo de los juegos de rol está alcanzando altas cotas.

Cada vez se hacen gráficos más detallados y por tanto más reales, que al fin y al cabo es lo que a todos nos interesa. Y este «Legends of Valour» está más que sobrado en ese aspecto. La ciudad por la que nos movemos cuenta hasta con el más mínimo detalle, teniendo las posadas y las tiendas sus propios distintivos.

Además, el movimiento por la citada villa, se ha realizado al estilo del ya mencionado «Ultima Underworld», con un scroll suave y fácil de manejar. Como en todo buen juego del género, el manejo de iconos se encuentra a la orden del día. Y en esta ocasión, disponemos de un número de ellos bastante amplio. Pero su utilidad no se hacen esperar, ya que el compendio de monstruos y otros seres es tan elevado como la adicción que en nosotros provoca su desarrollo.

Dentro de los apartados novedosos que pueda incorporar, comentaros la posibilidad de convertirnos en un ladrón experimentado gracias a una habilidad destinada a tal efecto. Esto algo que no recordamos que se encontrara en otro juego.

En definitiva, que los maniacos de los calabozos, que somos muchos, no tenemos un momento de descanso con «Legends of Valour». Es decir, lo que esperábamos.

O.S.G.



La batalla por el último reino

REALMS

La estrategia es un modo de juego en el que podemos convertirnos en amos, conquistadores, magnates, constructores de mundos y creernos, aunque sólo sea por un tiempo, dueños del mundo. En este caso que nos acontece, seremos unos señores feudales y tendremos que gobernar todo un mundo habitado por pintorescos seres.

- **GRAFTGOLD/VIRGIN**
- Disponible: **PC**
- T.Gráficas: **EGA, VGA**
- **Estrategia**

El hambre, la pobreza y la guerra brotan una vez más en un mundo dividido. Cada reino compite con los demás para alcanzar el máximo poder. En un arrebato de furia, el heredero alzó el puño hacia el cielo. El heredero no advirtió que las nubes se hinchaban y transformaban en la forma del gran dios Wotan. En un momento, un relámpago cayó del cielo. Todo sonido enmudeció y como un impulso de fuerza cósmica se expandió sobre la tierra. El nuevo rey giró para dirigirse a su acobardado pueblo gritando "sólo puede haber en el mundo un reino, os aseguro que será el nuestro".

BUENA COMBINACIÓN

Con esta espeluznante introducción se nos presenta este, no menos inquietante juego de estrategia. Se ha combinado una buena mezcla entre el ya mítico «Populous» y el «Dune», creando un juego muy adictivo.

Tomaremos el papel de rey gobernando uno de los ocho mundos que se incluyen, como si de un señor feudal se tratara. Estos mundos son muy peculiares ya que están habitados por bárbaros, duendes, enanos, amazonas, vikingos, etc, con lo que las posibilidades de juego que ofrecen son muchas. De más está decir que la dificultad para gobernar irá en aumento dependiendo del territorio que tomemos.

Al comienzo se nos asignará un capital, el cual tendremos que emplear de la mejor manera para conseguir muchas conquistas. Para obtenerlas será necesario reclutar tropas y equiparlas con buenas armas, para así mantenerlas fieles a nuestras órdenes. Las ciudades bajo nuestro mandato están habitadas, y como habréis podido imaginar sus integrantes necesitan subsistir. Por lo que es necesario adquirir tierras y semillas para que puedan cultivarlas. Si habéis tratado bien a sus habitantes podréis cobrarles impuestos y protegerles de las agresiones de sus enemigos.

NUESTRA OPINIÓN

Siempre los juegos de estrategia en nuestro país han tenido poca aceptación, y esta idea hay que cambiarla. Este juego puede ser una oportunidad, pues es uno de los programas de estrategia más entretenidos publicados últimamente. Tiene muy buena calidad técnica y además, aunque ha pasado algún tiempo desde que fue publicado fuera de nuestras fronteras, ahora está traducido al castellano, por lo que no hay excusa posible para que se le eche al menos una ojeadita.

E.R.F.


La dificultad progresiva según el escenario escogido lejos de desanimar invita a continuar avanzando.

PC


De nuestra correcta gestión dependerá la prosperidad de la tierra que nos ha sido asignada.

PC


La edición en castellano del programa es el mejor modo de adentrarse en el campo de la estrategia.

PC



RECOMENDADOS

 **ALONE IN THE DARK**
INFOGRAMES *(Pc)*

 **LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES**
ELECTRONIC ARTS *(Pc)*

 **SHADOW OF THE BEAST III**
PSYGNOSIS *(Amiga)*

 **THE LEGEND OF KYRANDIA**
VIRGIN *(Amiga, Pc)*

 **LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2**
INFOCOM *(Pc)*

 **ROME AD 92**
MILLENNIUM *(Amiga, Pc)*

 **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS**
LUCASARTS *(Pc)*

 **JOE & MAC: CAVEMAN NINJA**
ELITE *(Amiga, Pc, SuperNintendo)*

 **CAMPAIGN**
EMPIRE *(Atari ST, Amiga, Pc)*

 **LEGENDS OF VALOUR**
U.S. GOLD *(Pc)*

 **ETERNAM**
INFOGRAMES *(Pc)*

 **DAVID LEADBETTER´ S GOLF**
MICROPROSE *(Amiga, Pc)*

 **ROBOCOP 3**
OCEAN *(Atari ST, Amiga, Pc)*

 **A-TRAIN**
MAXIS *(Amiga, Pc)*

 **COOL WORD**
OCEAN *(Atari ST, Amiga, Pc)*

 **CRUISE FOR A CORPSE**
DELPHINE *(Amiga, Pc)*

 **EYE OF THE BEHOLDER**
SSI *(Amiga, Pc)*

 **GOBLIINS 2**
COKTEL VISION *(Atari ST, Amiga, Pc)*

 **SUMMER CHALLENGE**
ACCOLADE *(Pc)*

 **PUTTY**
SYSTEM 3 *(Amiga)*

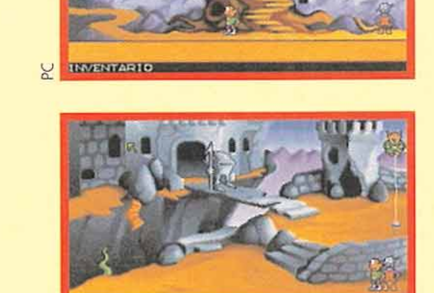
Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



Cuando un príncipe está en apuros

GOBLIINS 2

Si hay un juego que nos ha hecho reir a más de uno ese es, sin duda alguna, «Gobliiins». Todos disfrutamos con las aventuras y desventuras de tres simpáticos personajes que se pasaban haciendo tonterías la mayor parte del tiempo. Su misión por aquel entonces era la de destruir a un malvado mago que atormentaba al rey Angoulafre con extraños poderes. Fue entonces cuando Oups, Ignatius y Asgard partieron en la búsqueda de Amoniak, el citado mago.



PC

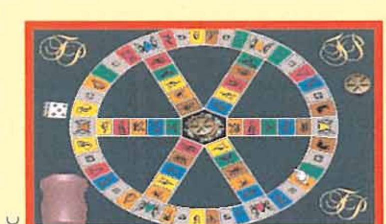
PC

En esta nueva aventura, dos son los personajes que deberemos guiar.

Todo un clásico mejorado

DELUXE TRIVIAL PURSUIT

Aunque ha pasado ya algún tiempo desde que Domark publicó las versiones para ordenador del archiconocido juego de tablero «Trivial Pursuit», con la llegada y estandarización de las numerosas nuevas tarjetas gráficas y de sonido para Pc, se ha hecho inevitable la realización de una nueva versión que se adapte a las citadas mejoras.



PC

El clásico tablero del "Trivial" se nos presenta fielmente reproducido en esta pantalla del juego.



PC

Existen ocho bloques de preguntas distintos. Y dentro de estos encontraremos alrededor de 3000 preguntas.

■ **DOMARK**
■ Disponible: **PC**
■ T. Gráficas: **VGA, EGA**
■ **Juego de tablero**

La costumbre de realizar versiones mejoradas de viejos clásicos del software se está convirtiendo en una costumbre. La mayoría de las compañías han realizado actualizaciones de alguno de sus títulos de más éxito aprovechando los avances de la técnica. Lógicamente, el exitoso «Trivial» no podía quedar en el olvido sin evolucionar al ritmo de los tiempos. La versión que ahora llega a nuestras pantallas mantiene el desarrollo del original, incorporando mejores gráficos que también contribuyen a mejorar lo que los ingleses llaman "playability", es decir, la jugabilidad.

TRES MIL PREGUNTAS

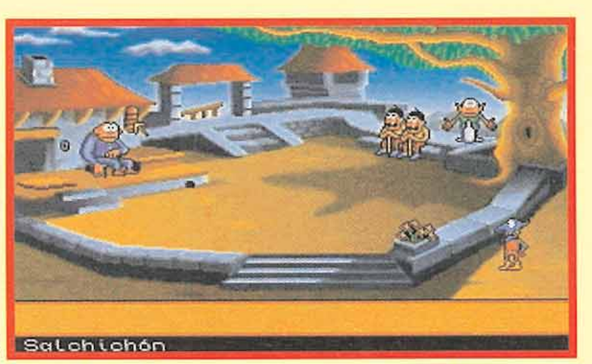
Gracias a unos cuidados menús de presentación, elección de las diferentes opciones realizadas en VGA, casi tres mil preguntas para que el aburrimiento no exista y un nuevo personaje que nos formula las preguntas, se ha conseguido un programa muy interesante. Las opciones de las que disponemos son las de siempre. Podremos jugar hasta seis personas a la vez, cada una con su ficha de color y tendremos la posibilidad de poner un límite de tiempo a las respuestas. También el personaje principal ha variado con el paso del tiempo, siendo más parecido al de las consolas que al anterior, bajito y rechoncho. El tablero ha sufrido también variaciones, hasta tener un mayor detalle gráfico.

NUESTRA OPINIÓN

A modo de conclusión hay que destacar que esta versión aprovecha las capacidades de los ordenadores actuales manteniendo el espíritu del original. Un juego que resiste bien el paso del tiempo y en el que las únicas diferencias visibles pueden venir de la inclusión de nuevas preguntas y temas.

O.S.G.





PC

El sentido del humor sigue estando muy presente en esta segunda parte de tan entretenido juego de Coktel.



PC

Las acciones que tenemos que realizar, sin ser muy complicadas, sí requieren gran atención por nuestra parte.



PC

Cada uno de los mundos que componen la videoaventura constan de dos a cinco pantallas, conectadas entre sí.



PC

Estos simpáticos gobliins tienen hasta su propia lengua. Lo malo es que no entenderéis nada de la misma.

■ **COKTEL VISION**
■ Disponible: **PC, AMIGA, ST**
■ V. Comentada: **PC**
■ T. Gráficas: **VGA**
■ **Videoaventura**

Bien, pues ya han transcurrido casi cincuenta años desde aquel incidente, y ahora el rey tiene un hijo. Pero no todo iba ser una historia de esas de los cuentos, que acaba bien y todos son felices para siempre. Amoniak ha regresado, y su venganza no se ha hecho esperar. Ha raptado al pobre niño ante la mirada de su aya. Y además, lo ha convertido en su bufón particular. ¡¡¡Algo increíble!!! ¿Cómo se puede cometer tal osadía?

La noticia ha corrido por toda la región y, por fortuna para todos, dos simpáticos gobliins se han presentado para acudir al rescate. Sus nombres son Fingus y Winkle. El primero es un poco serio y, además, responsable. El otro, un gamberro en el estilo del inconfundible Bart Simpson. En fin, que entre los dos forman uno solo casi perfecto. Y lo de casi lo decimos porque les falta vuestra ayuda.

UN LARGO VIAJE

Al igual que ocurriera en la primera parte, tendremos que superar diferentes pantallas, previa resolución de algunas cuestiones. Para lograrlo, disponemos de varios objetos repartidos por el lugar que, usados correctamente, nos permitirán ir avanzando en nuestra aventura.

Debido a la diferente personalidad de nuestros héroes, tendremos que ser muy cuidadosos a la hora de encargar acciones a cada uno de ellos. Además, a esto se añade la dificultad de tener que coordinar perfectamente las acciones.

NUESTRA OPINIÓN

Como habéis visto, tenemos un gran juego entre manos. Los gráficos, tanto de los personajes como de los decorados están hechos con gran calidad, reflejando así la compleja labor de los diseñadores. Los movimientos merecen mención aparte. Están cuidados al máximo, y los personajes no paran ni un momento y aprovechan cualquier ocasión para sorprendernos con sus divertidos movimientos.

La adicción, como ya habréis deducido, es muy alta, sin por ello dejar de lado que presenta un pequeño inconveniente. La solución a los problemas sólo es una, si bien podemos realizar diferentes acciones no exentas de calidad y de humor. La banda sonora está a la altura del resto, destacando especialmente las voces de los personajes. Sí, sí. Habéis oído bien. Los muñecos hablan, eso sí, en el idioma de los gobliins, con lo que la posibilidad de que nos enteremos de algo es bastante remota. Gracias a que los diálogos aparecen en castellano, que si no... Y en exclusiva, una buena noticia. Es probable que salga en CD-ROM con las voces en castellano. A ver si al final no se queda en meros rumores y podemos disfrutar de ello.

O.S.G.



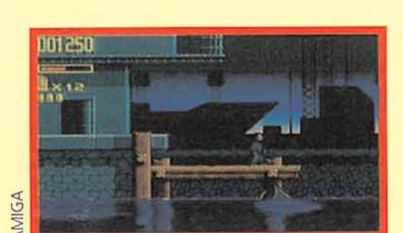
Dispara primero, pregunta después

LETHAL WEAPON

Es probable que casi todos vosotros conozcáis alguna de las aventuras protagonizadas por la pareja de policías más compenetrada de toda la historia del celuloide. Por si acaso, los señores de Ocean han decidido llevar a nuestras pantallas las hazañas desarrolladas a lo largo de las tres entregas que hemos podido disfrutar hasta el momento.


AMIGA

El trepidante desarrollo de este arcade se ve, de vez en cuando, interrumpido por las pruebas de habilidad.


AMIGA

Ambos personajes de la película participan también en este programa. Los dos pueden ser "manejados".

- **OCEAN**
- Disponible: **AMIGA, ST, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

Después de tener unos cuantos problemas con los jefes a causa de su exceso de improvisación, Riggs es destinado a patrullar por los peores barrios de la ciudad. Pero, lo que sus jefes no saben, es que Riggs se crió en la calle y es el lugar en el que le será más fácil hacer su trabajo. Así, en una de sus múltiple escaramuzas, consigue desarticular una pequeña banda de traficantes de armas. Sin embargo, a su jefe eso no le basta. Es entonces cuando decide ir a por los peces gordos. Todo el mundo sabe quiénes son y dónde están, pero nadie se atreve ir a por ellos, ya que supone una muerte horrible. Pero nuestro policía está algo sonado, y todo esto le da igual. Está dispuesto a acabar con la delincuencia él solito. Pero, por desgracia para los delincuentes y alegría para nosotros, éste no es el caso. Va a ser apoyado por Murtaug, su compañero inseparable.

POLI MALO, POLI MÁS MALO

Como antes hemos dicho, a lo largo del juego vamos a tener la oportunidad de manejar a cualquiera de los dos "polis". Comenzamos en la comisaría del distrito. Desde ahí, podemos llegar al sistema de computadoras que controlan el acceso a las claves del programa, o a los vestuarios, lugar en el que podemos intercambiar a los personajes.

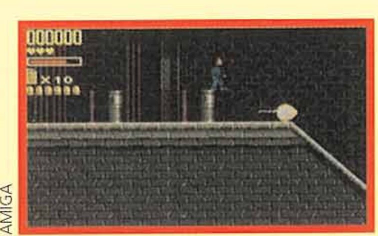
El juego consta de cuatro misiones, pudiendo acceder desde el principio a cualquiera de las tres primeras, mientras que a la última sólo llegaremos tras haber resuelto las anteriores. El desarrollo de las mismas es lineal, es decir, ir avanzando hacia la derecha acribillando a todo aquello que se nos ponga por delante y evitando trampas o disparos enemigos.

NUESTRA OPINIÓN

Los gráficos están bien realizados, teniendo gran detalle en los protagonistas, sobre todo en el apartado de color. Por lo demás, se echa en falta una mayor variedad en los enemigos. La música es bastante buena, disponiendo de su propia banda sonora para cada una de las fases, y los movimientos disponen de una calidad alta.

Pero no todo iban a ser alabanzas. También tiene sus defectos, como pueda ser el hecho de que dichos movimientos se hagan en algún momento demasiado rápidos. La dificultad es lo suficientemente alta como para que no nos lo terminemos en un par de semanas. Además, dispondremos de un sistema de claves para facilitar nuestra labor, con lo que la adicción se ve incrementada en gran medida.

O.S.G.


AMIGA

Tendremos que completar cuatro misiones para acabar con el crimen que asola a la ciudad.

LA PUNTUACIÓN

ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD

"Resulta tan explosivo como la mezcla de sus protagonistas."

Un famoso crimen para resolver

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES



PC

Un típico pub inglés será escenario de las primeras intrigas sobre el caso de Jack, el destripador.



PC

Cuando Sherlock Holmes se propone investigar un caso a fondo, no duda en lanzarse a la calle.



PC

Madame Rosa será de gran ayuda al investigador británico. La decoración de su habitáculo no puede ser más propio.



PC

Las casas señoriales de la clase alta londinense también esconden muchos secretos que Watson intentará aclarar.

Un espantoso crimen se ha cometido en el Londres de 1888. En aquella época, sólo había un asesino capaz de cometer tan atroz asesinato; el aún hoy desconocido Jack el destripador. Justamente un año antes Sir Arthur Conan Doyle creaba al único detective capaz de encontrarle y capturarle, Sherlock Holmes. Nadie consiguió atraparle entonces, y Electronic Arts os propone ahora introduciros en la piel del famoso detective para que lo intentéis ahora en vuestros potentes PCs.

- **ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Aventura Gráfica**

Una de las mejores presentaciones que hemos visto en los últimos tiempos, nos introduce en el otoñal ambiente del Londres de finales del siglo XIX y nos relata lo sucedido: una joven mujer es asesinada a la salida del prestigioso Regency Theatre durante una gélida noche londinense. A la mañana siguiente Sherlock recibe una nota del inspector Lestrade, de Scotland Yard, que le comunica lo sucedido. Todos los indicios apuntan a que se trata de Jack, el Destripador.

Aquí, en la hermosa casa de estilo victoriano de Sherlock Holmes, comienza la aventura. Vuestra forma de trabajar va a ser la de todo buen detective; hablar con los variopintos personajes que os vais a encontrar, buscar pistas en los variados lugares que vais a poder visitar y tener la suficiente paciencia y habilidad como para resolver esta aventura.

ESPLÉNDIDA REALIZACIÓN

Todo este maravilloso argumento se vendría abajo si la realización no fuera tan buena. De los gráficos lo que más destaca, además de su definición, es la magnífica fotografía. Esos contrastes de claro-oscuro, junto con los soberbios efectos sonoros y la adecuada música, contribuyen a recrear la atmósfera de la época y hacen que el jugador se introduzca de lleno en la aventura.

Movimientos y animación son igualmente brillantes. El desarrollo de la acción atrae no sólo por lo atractivo de la misión a realizar sino también por el misterio que envuelve a esta según se va avanzando. Los nuevos lugares a visitar, los últimos indicios o pistas halladas, hacen que queramos seguir y seguir hasta capturar al asesino. Existen realmente pocas aventuras gráficas con un nivel de adicción equiparable al de ésta. Toda esta jugabilidad y tan excelente realización técnica hacen que hasta los 29 megas que ocupa nos parezcan pocos. O, por lo menos, se puede decir que el empleo de semejante numero de bytes está más que justificado. Una auténtica película en vuestro ordenador de la que podéis ser protagonistas.

A.T.I.


PC

En cada habitación, en cada rincón de una casa, se puede encontrar algo que nos conduzca a Jack, "the ripper".


PC

Estudiar los cadáveres para conocer el motivo de su muerte es uno de los hobbies de Sherlock Holmes.

LA PUNTUACIÓN

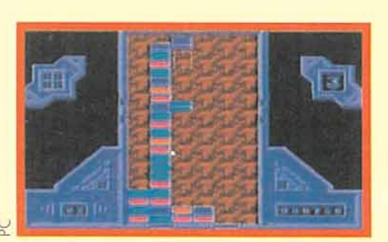
ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD

"Electronic Arts ha creado un juego que es una obra de arte."



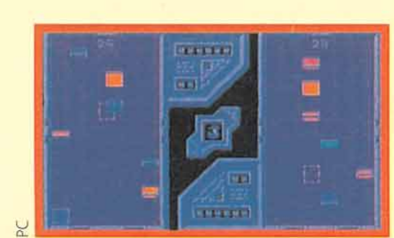
Ladrillos, ladrillos y mucha paciencia

ZYCONIX



PC

Nos encontramos ante lo que podríamos considerar como una versión "plana" del famoso «Klax».



PC

Lo mejor del juego es, sin ninguna duda, la opción de dos jugadores, donde medir fuerzas con un amigo.

"Caen..., siguen cayendo y esta maldita línea está a punto de llegar al techo, no queda tiempo...". Estos son los pensamientos que habrán tenido miles de veces los adictos a juegos como el «Tetris» o el «Klax», videojuegos famosos no por su calidad, sino por su adicción. Ahora, con «Zyconix», Accolade ha querido, basándose en la misma idea, crear un videojuego aún más adictivo.

- **ACCOLADE**
- Disponible: **PC, ST, AMIGA**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- **Puzzle**

Este «Zyconix» presenta el mismo argumento y desarrollo del «Klax» o del «Columns, pero mejora la parte técnica. Los gráficos son todo lo buenos que un programa de estas características necesita. En el apartado sonoro, las melodías aunque escasas, son de gran calidad.

MEJORAR LO INMEJORABLE

«Zyconix» no sólo no supera en adicción a «Klax», su fuente de inspiración, sino que incluso es menos divertido. La razón es bien sencilla; este tipo de juegos no requieren una gran realización técnica, y por mucho que ésta se mejore no se aumenta la adicción. Al repetir su desarrollo provoca una falta de originalidad y pérdida de jugabilidad.

El programa presenta cuatro tipos diferentes de juego:

Louis: es la forma clásica. Se trata de evitar que los ladrillos formen muros que lleguen hasta el techo. Para ello se eliminan líneas al juntar fichas del mismo color.

Emily: en este nivel el muro ya está construido y hay que lograr que no llegue hasta arriba.

Violet: la misión del jugador va a ser unir bloques de ladrillos del mismo color muy rápidamente para evitar que la cuenta regresiva inicial llegue a cero. Es posible la participación de dos jugadores al mismo tiempo.

Blind Boy Bill: Al igual que en el caso anterior, un reloj nos marcará los segundos que tenemos para evitar que la pared llegue hasta arriba.

En cada uno de estos niveles, objetos como bloques transparentes, minas, pelotas, globos rotativos, pinchos y desintegradores facilitarán o dificultarán nuestro cometido.

Accolade ha encontrado con «Zyconix» una nueva forma de hacer sufrir a nuestras meninges. Si bien no es nada original, la adicción inherente a este género y la correcta realización lo hacen muy recomendable para los aficionados a los quebrantacerebros.

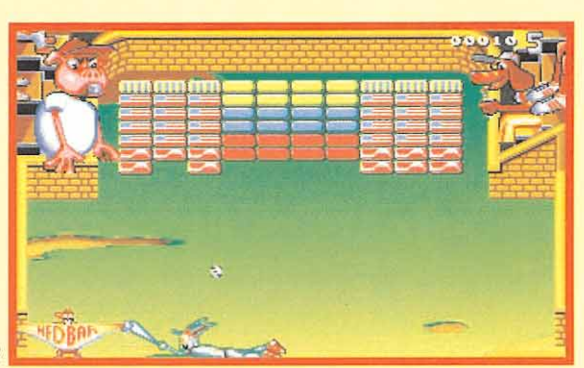
A.T.I.



Rompe con todo

BUNNY BRICKS

Éramos pocos y... Por si a alguno de vosotros se le había ocurrido pensar que respecto al asunto del machaca-ladrillos ya estaba absolutamente todo dicho, he aquí que llegan los señores de Silmarils a sacarnos de nuestro error. Puede que no aporte demasiado con respecto a lo que ya hayamos podido observar en otros juegos de este tipo. Sin embargo resulta bastante adictivo y gracioso, lo que no está nada mal ¿no?



PC

Nuestro esforzado amigo tendrá que tirarse al barro más de una vez si tenemos la intención de salvar todas las bolas.

PC

Pese a tratarse de un juego de archiconocido argumento, resulta bastante entretenido si no hay nada mejor que hacer.



PC

Entre otras cosas, las pastillas de bonus pueden proporcionarnos un bate tan gigantesco como el que aquí veis.

PC

Así acabaremos si no conseguimos golpear a la bola el número suficiente de veces como para romper los ladrillos.

- **SILMARILS**
- Disponible: **PC, AMIGA, ST**
- V. Comentada: **PC**
- **Arcade**

La originalidad no es precisamente el punto fuerte del juego. El argumento se reduce a romper ladrillos nivel tras nivel. Sin embargo, tras esto, se esconden ciertas gotas de novedad. Nuestro protagonista no es una fría e insensible raqueta, como en otras ocasiones hemos tenido la oportunidad de ver, sino, y aunque parezca un pelín surrealista, un conejo jugador de béisbol.

Y ¿qué pinta un jugador de béisbol, encima un conejo, en un juego de ladrillos? Todo tiene su explicación. Suponemos que, como los programadores no sabían que hacer para que «Bunny Bricks» destacase sobre la legión de programas cuyo objetivo es idéntico al de éste, no se les ocurrió mejor idea que colocar un protagonista "diferente". Y ahí, desde luego, han dado en el clavo. La historia es bien sencilla: malos raptan chica de protagonista, protagonista decide ir al rescate, malos ponen obstáculos en el camino (ladrillos), protagonista rompe ladrillos y salva a la chica.

ROMPE, MACHACA, DESTRUYE

Pues bien, eso es todo. Romper y romper ladrillos durante cantidades ingentes de niveles hasta llegar al final. Más sencillo imposible. Para ayudarnos en nuestra tarea, caerán de vez en cuando las típicas y tópicas pastillas de bonus que harán aumentar nuestra fuerza en los golpes, acelerarán la pelota o la harán más lenta...

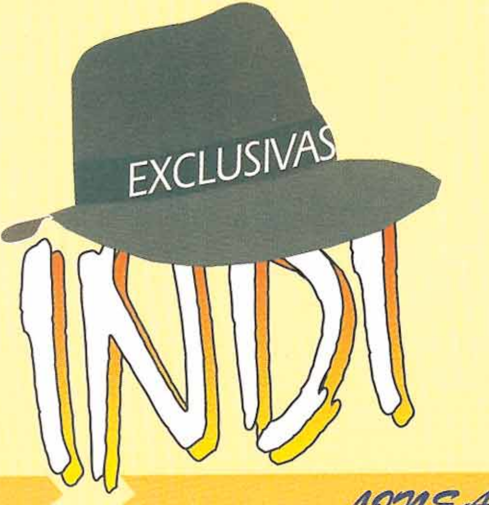
¿Queda algo por contar? Muy poquito, la verdad sea dicha. El muñeco es muy gracioso, los decorados están bien hechos, y la música es aceptable. Pero, a pesar de que el juego es entretenido y adictivo, le falta algo. No sabemos con precisión lo que puede ser, pero lo intuimos. Y es que, a estas alturas, sacar un programa de este corte al mercado es un poco arriesgado.

Tras el genial «Arkanoid», «Bunny Bricks» se encuentra un poco fuera de lugar. Si no fuera por las novedades introducidas en el aspecto visual y técnico, este juego pasaría sin pena ni gloria. Y, aún así, no estamos seguros de que al final no ocurra.

F.D.L.

PC





VENTA POR TELEFONO (8 LINEAS)

(91) 725 10 10

Apartado de correos 20.091 - 28080 Madrid

Todos los precios incluyen el IVA y el PORTE hasta el domicilio del cliente. (Dentro de la península).

MEGADRIVE-SUPER NINTENDO- GAME BOY
Disponemos de todos los títulos del mercado y recibimos semanalmente todas las novedades de USA
¡¡ RESERVA TU JUEGO A LOS MEJORES PRECIOS!!

LINEA STANDARD

SOUND MULTIMEDIA

Incluido sistema operativo MS-DOS 5.0 en castellano



386 - 33 Memoria caché - 4 MB - Disco duro de 40 MB - Disketeras de 5 1/4 Y 3 1/2- Super VGA color - 1024x768 - 256 colores - Incluye **sound Blaster Pro** + altavoces y micrófono -	225.900
486 - 33 Memoria caché - 4 MB - Disco duro de 40 MB - Disketeras de 5 1/4 y 3 1/2 - Super VGA color - 1024x768 - 256 colores - Incluye **sound Blaster Pro** + altavoces y micrófono	279.900
Opciones: Cada MB más de memoria	+ 6.500
Disco duro de 105 MB	+ 15.900
Disco duro de 130 MB	+ 20.900
Disco duro de 210 MB	+ 45.900



VIDEO BLASTER

Manual traducido al castellano

Digitalizador de imágenes NTSC y PAL para PC. Incluye el nuevo software Action — 57.900-

Nueva tarjeta VISION HC
Transporta todas tus animaciones y gráficos de tu PC a tu video. Tarjeta super VGA 1280x 1024 - 32.000 colores - NTSC y PAL - Graba en video compuesto, RGB y Super VHS. Compatible con VIDEO BLASTER — 64.900



SOUND BLASTER

SOUND BLASTER PRO	25.900
SOUND BLASTER PRO + MIDI KIT	27.900
SOUND BLASTER 2.0	18.500
SOUND BLASTER PRO + CD ROM	72.900
Accesorios:	
Stereo chip	5.900
Developer Kit	15.900
Spell Box	12.900
FM Sing Allong	4.500
Altavoces	2.900
Midi Kit	6.900
CD ROM	48.500



KIT MULTIMEDIA SOUND BLASTER/CD ROM

Incluye Sound Blaster Pro, CD ROM y Software en CD ROM — 82.900

Disponemos de más de 200 títulos de software en CD ROM.

Llamanos y consulta



Para consolas Megadrive y Super Nintendo
¡Llamanos!



DISCOS DUROS

Supradrive XP 52 MB-1MB	82.900
Supradrive XP 120 MB - 2MB	129.900

AMPLIACION DE MEMORIA

Supraram 500 - 512K	6.500
Supraram RX 1 MB	23.900
Supraram RX 2MB	31.900
Perfect Sound	13.900
Midi cold	9.800
Action Replay	12.900
Supradrive externa 3 1/2	12.500



DISCOS DUROS

Supradrive 52 MB	59.900
Supradrive 120 MB	89.900

AMPLIACION DE MEMORIA

Supraram A - 2000 - 2MB	31.900
Supraram A - 2000 - 0KB	19.900
Disketera interna 3 1/2 A-2000	11.500

MODEM AMIGA / PC

Supramodem 2400	15.900
Supramodem Fax 2400 +	25.900
Supramodem Fax V.32 bits, 14.000 baudios	59.900

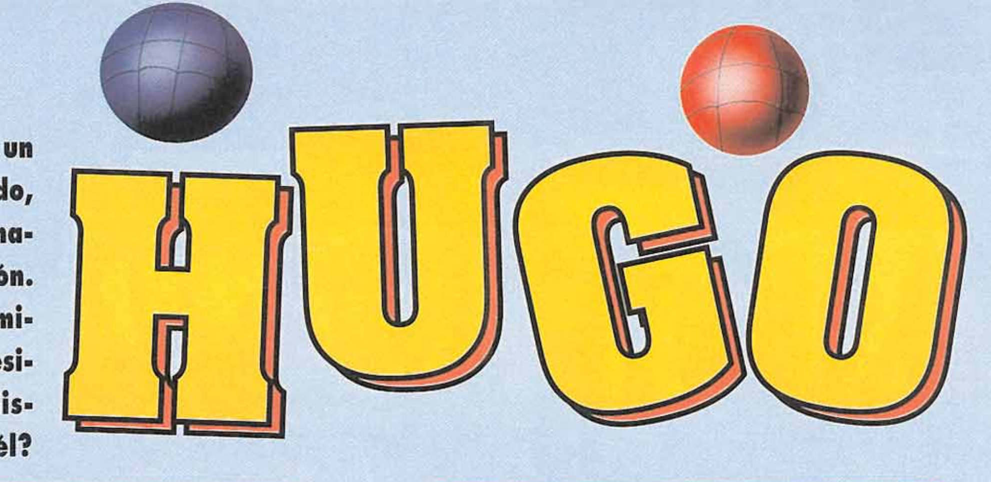
50 diskettes 3 1/2" 2DD	4.850
50 diskettes 3 1/2" HD	6.950

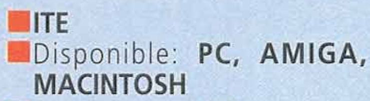
GAME BOY 11.500

Envíanos este cupón o una fotocopia del mismo y las primeras mil cartas recibirán un REGALO

NOMBRE . . . .
DIRECCION . . . .
POBLACION . . . . C.P. . . . .
TEL. . . . . EDAD . . . .
MI ORDENADOR O CONSOLA ES: . . . .

Desde las frías tierras de Dinamarca nos ha llegado un pequeño duendecillo, travieso y divertido, dispuesto a apoderarse de nuestros ordenadores como ya ha hecho con la televisión. Su nombre es Hugo y tiene una difícil misión que cumplir para la que necesitará nuestra ayuda. ¿Estáis dispuestos a colaborar con él?





- ITE
- Disponible: **PC, AMIGA, MACINTOSH**
- V. Comentada: **PC**
- Arcade

Pocos personajes se han hecho tan populares en tan poco tiempo como esta simpática criatura. Hugo comenzó su andadura informática en un concurso de la pequeña pantalla y era inevitable que se transformara en un juego de ordenador. La historia en la que nos veremos involucrados junto a nuestro nuevo amigo es la típica en la que un malvado malo malísimo, en este caso de género femenino, la bruja Maldicia, secuestra a la familia del "prota" y éste corre a rescatarla a pesar de los peligros que le esperan.

PARA LOS PEQUEÑOS

«Hugo» es un programa destinado a los más pequeños pero a la vez pensado para que los mayores ensayen sus habilidades por si tienen la suerte de poder concursar en la tele. De ahí viene su enorme simplicidad.

El juego consta de tres niveles diferentes en los que el duendecillo deberá evitar, en primer lugar, las locomotoras que intentan aplastarle, en segundo los globos y las tormentas que intentan derribar su avión y por último las trampas que la propia Maldicia le ha preparado en su guarida.

Para los más expertos los programadores del juego, una compañía llamada ITE y que aparentemente se ha formado para crear la versión informática de Hugo, ha tenido el detalle de incluir una opción arcade en la que las tres fases se complican bastante más que en el nivel básico, idéntico al del juego de la televisión.

DESTINADO A TRIUNFAR

No hay personaje televisivo que no triunfe, y eso los encargados de marketing lo saben perfectamente. «Hugo» podía haber sido simplemente un título de mediana calidad que hubiera aprovechado el tirón de la televisión. Pero en ITE no parece que les guste trabajar así. Lo que es a todas luces loable.

«Hugo» es idéntico, no tenéis más que ver las pantallas del juego, a la versión que aparece en la pequeña pantalla. Todo el colorido, la animación, la velocidad, los gráficos, e incluso las voces, que podrás escuchar si dispones de la correspondiente tarjeta de sonido, han sido dobladas por los mismos actores que en televisión, aparecen en el ordenador.

EL JUEGO

En el primer nivel Hugo aparece en una de esas máquinas manuales de reparación de vías de tren que hemos visto en casi todas las películas del Oeste. Sobre ella, el pobre Hugo se esfuerza en conseguir una velocidad aceptable moviendo la palanca arriba y abajo. De frente aparecen repentinamente enormes locomotoras que se le llevarán por delante si no ha tenido la precaución de cambiar de vía con anterioridad. Es muy fácil llegar al final de la fase y con un poco de atención evitaremos ser machacados continuamente. De cualquier forma el modo en que Hugo recibe el impacto del tren es especialmente divertido y la voz de José Carabias completa el simpático cuadro. En este juego no hay indicación clara de las vidas que nos quedan porque tampoco importa demasiado. La razón es que no es un arcade en el que haya que estar especialmente atento. Un vistazo a la pantalla enseguida da una idea de por donde aparecerá la máquina y el lugar en el que hay que hacer el cambio de vía.

En el segundo nivel Hugo pilota un biplano e intenta llegar sin problemas hasta la guarida de Maldicia. Lo que no sabe es que las nubes de tormenta siguen las instrucciones de la bruja y que además ésta ha llenado los alrededores de su castillo de globos cargados de bombas. Nuestro duendecillo debe esquivar las nubes y destruir los globos. Si choca tanto con unos como con otras con la punta de las alas los daños en su avión no serán excesivos pero si lo hace de frente asistiremos a una escena en la que Hugo caerá al suelo, olvidó traerse un paracaídas, cerca de los restos de su aeroplano.

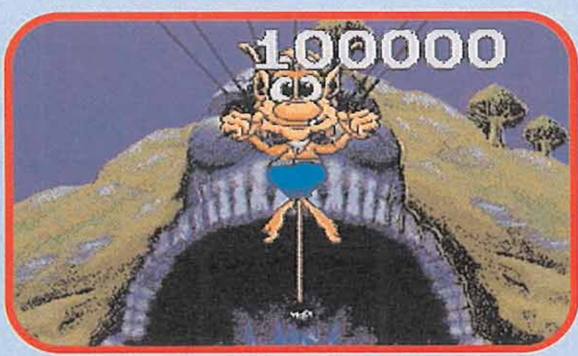
El tercer nivel te coloca frente a la bruja y te permite elegir entre tres opciones para liberar a la familia. Hugo sabe que Maldicia está ya al alcance de sus manos y Hugolina y sus hijos esperan impacientes el rescate.



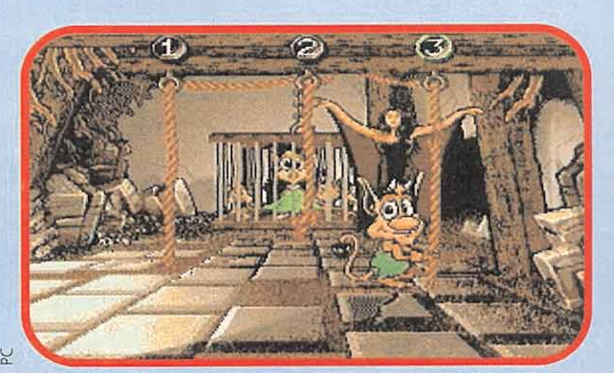
PC — La primera fase que tiene que atravesar nuestro simpático protagonista le llevará por las vías del tren.



PC — El biplano pilotado por Hugo tiene que esquivar peligrosos globos durante su vuelo. ¿Llevará paracaidas?



PC — Sí, Hugo sí que ha pensado en su seguridad. Sabía que su malvada enemiga le tenía preparado mil y un peligros.



PC — Maldicia no pierde oportunidad para demostrar su odio por Hugo y su bella novia Hugolina . ¡Es más mala que el hambre!

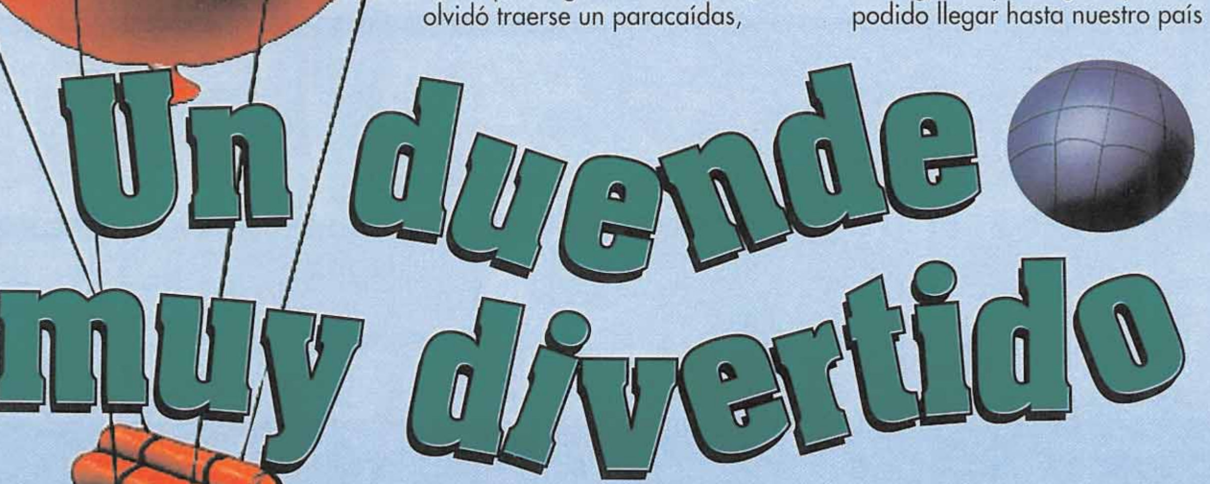
UN TANTO PARA DINAMARCA

Exceptuando a Bo Jangeborg, autor de «Fairlight», un juego de Spectrum que tuvo un gran éxito hace un porrón de años –tantos que seguramente los que estéis leyendo estas líneas no sepáis ni de lo que os hablamos–, no habíamos tenido ningún contacto con programadores de los países escandinavos. Sabemos que allí debe programarse, y además debe hacerse bien, pero son lugares olvidados normalmente por las distribuidoras. Al menos en este caso hay que apuntar un tanto a los encargados de la compañía española que han conseguido que Hugo haya podido llegar hasta nuestro país en nuestro propio idioma en tan corto período de tiempo.

¿Qué queréis que os digamos sobre este juego que no hayamos comentado ya? Nos estamos resistiendo a hacer una valoración estrictamente crítica sobre él. La razón es que el público al que está destinado no es el que esencialmente se dedica a esto de masacrar marcianitos. No será difícil ver a un ama de casa jugando a Hugo, a un ejecutivo, a un niño pequeño, a la abuela o al abuelo. Hugo es un programa básicamente familiar, realizado perfectamente para que el que se pone a jugar con él piense que es el concursante del programa de televisión.

Así que ya sabéis, un duende de orejas puntiagudas os va a proporcionar diversión a tope durante los primeros meses de este nuevo año. ¿Quién será capaz de hacer más puntos? Mamá, papá o el abuelo. Seguramente tú, el que está leyendo estas líneas. ¿Para cuando Hugo en consolas?

J.G.V.





LA ÚNICA REVISTA EN EL MUNDO CON 2 DISCOS DE ALTA DENSIDAD

Para jugar en serio

QUEREMOS EMPEZAR EL AÑO CON BUEN PIE. Y CREEMOS QUE NADA MÁS APROPIADO PARA ELLO QUE INCLUIR, EN NUESTROS DISCOS DE PORTADA, LAS MEJORES DEMOS JUGABLES QUE EXISTEN PARA PC EN ESTE MOMENTO: ALONE IN THE DARK, LUIGI & SPAGHETTI, THE LEGEND OF KYRANDIA, DISNEY ANIMATION STUDIO, CAMPAIGN, CRAZY CARS III Y JOE & MAC CAVEMAN NINJA. ¡SIETE MAGNÍFICAS DEMOS QUE NO TE PUEDES PERDER!

ANÁLISIS: LOS MEJORES PROGRAMAS DE COMBATE AÉREO

650 PESETAS

MICRO pcmanía

AÑO II REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES PC Y COMPATIBLES Número 3

COMANCHE
Acepta el desafío de la simulación más real de la historia

PREVIEWS
Así serán...
SPACE QUEST I
CAR & DRIVER

ARTE DIGITAL
DISNEY ANIMATION STUDIO

CÓMO LLEGAR AL FINAL DE...
ROME AD 92
THE LEGEND OF KYRANDIA

2 DISCOS
6 MEGAS DE INFORMACIÓN
ALTA DENSIDAD
LAS MEJORES 7 ...S DEL MOMENTO
... IN THE DARK
...YRANDIA
... SPAGHETTI
...ANIMATION

HOBBY PRESS

¡Ya a la venta el número 3!

The Two TOWERS



Aquí tenemos por fin la segunda entrega de "El Señor de los Anillos". Interplay hace honor a su palabra: la magna obra de recrear en el ordenador el gran clásico de Tolkien no podía ser realizada en un único juego.
Por tanto, se nos iba a ofrecer en tres partes. La primera de ellas ya pasó por esta sección recibiendo, en general, el visto bueno. ¿Ocurrirá lo mismo esta vez?

- **INTERPLAY**
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas:
- **JDR**



Como bien sabréis la mayoría de vosotros, en la primera parte, tanto del libro como del juego, Frodo llega a Rivendel desde la Comarca. Él va acompañado por tres hobbits –Sam, Pippin y Merry– y de un misterioso montaraz llamado Trancos –Aragorn–. Aquí tiene lugar el concilio de Elrond, del que surgirá un plan desesperado para frenar al malvado de los malvados, a Sauron. Y semejante estratagema pasa por crear la mítica Comunidad del Anillo, que está integrada por nueve héroes.

El grupo, cuyos componentes nos sabemos los seguidores de Tolkien como las preposiciones o aún mejor, se dirigirá a Moria en su ruta a Mordor. Después de alguna pérdida indeseada, la Comunidad alcanza el bosque Lorien. Y desde aquí, poco tiempo le resta de permanecer unida.

Es justo en este momento donde se interrumpe la narración para esperar su segunda parte. Y esta segunda parte es la que se nos ofrece ahora : Las Dos Torres.

Como ya hicimos en el comentario de la primera, el «Lord of the Rings», recomendamos encarecidamente la lectura de este libro a todos. Constituye un clásico de la literatura épica de fantasía, una de esas obras que cabe calificar de imprescindible .

Cerrado este paréntesis, entremos de lleno en la descripción del juego, que es a lo que hemos venido.

POCAS NOVEDADES

Lo cierto es que «The Two Towers» ofrece escasísimas novedades respecto a su predecesor. Es un juego que no pretende esconder en ningún caso su parentesco con el «Lord of the Rings».

Así, son exactamente iguales el interface de órdenes a los personajes, los gráficos, el sistema de combate y, en general, el desarrollo del juego. Con esto dicho, ya podemos ahorrar lectura a los que disfrutaron con el primero. Este programa no os va a decepcionar, y es precisamente la continuación de su primera parte, en el sentido literal del concepto. Para los restantes, digamos que hay algunas novedades que mejoran sin ninguna duda el desarrollo del juego, facilitándolo y haciéndolo más adictivo.

El primer punto, y más importante, resulta ser la implementación de un automapa. Esto significa que, conforme nos movemos por el territorio, se va haciendo un mapa del mismo, de forma que en cualquier momento podemos saber dónde hemos estado ya y por dónde no. Este mapa no es nada sofisticado: no permite realizar inscripciones en él o incluso moverlo para ver zonas ya recorridas. Sin embargo, cumple su cometido perfectamente. Y esto hace subir la cotización del juego.

Recordad que en el «Lord of the Rings» había un gran territorio de difícil mapeado. Por ello, la sensación de dejar cosas sin explorar o de ya haber estado en el mismo lugar, hace que de continuo tengamos que volver atrás y se haga lento y pesado el avance. Al tener este mapa automático, tal defecto queda olvidado, y podemos explorar sin temor de perdernos o estar dando vueltas.

La verdad es que ya no se puede decir, prácticamente, nada más como novedad. Interplay añade, no obstante, mejoras en los gráficos, se ha puesto más música y se ha hecho más fácil el manejo de menús y objetos. Nos parece muy bien, pero todo esto palidece frente a la importancia del automapa.

Por supuesto, nuestra cuadrilla podrá hacer las mismas cosas que antes: moverse, luchar, hablar y reclutar personajes, coger objetos, usarlos, practicar sus habilidades, lanzar hechizos...

Todo ello lo realizará mediante un menú con, exactamente, los mismos gráficos que tenía el de su predecesor y el mismo funcionamiento, a grandes rasgos.

LO REALMENTE NUEVO

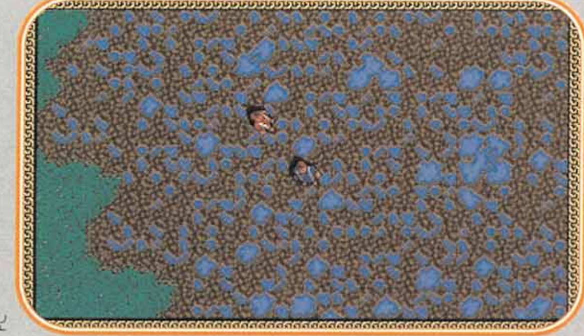
Dicho lo que permanece, no hay que olvidar que lo que de verdad cambia son las aventuras a las que ahora toca enfrentarse. Aquellos que ya conozcan la obra de Tolkien se sentirán aquí a sus anchas, puesto que –por lo que hemos jugado hasta el momento– el programa la sigue fielmente, mucho más que en su primera parte.

Y esto supone, como bien sabéis, una alternancia de aventuras. Nos explicamos. En el libro, la Comunidad queda disgregada en tres grupos, cada uno de los cuales actúa en una serie de eventos todos de igual



PC

De camino hacia Mordor, nos encontraremos varios personajes. En imagen, un viejo conocido por todos nosotros.



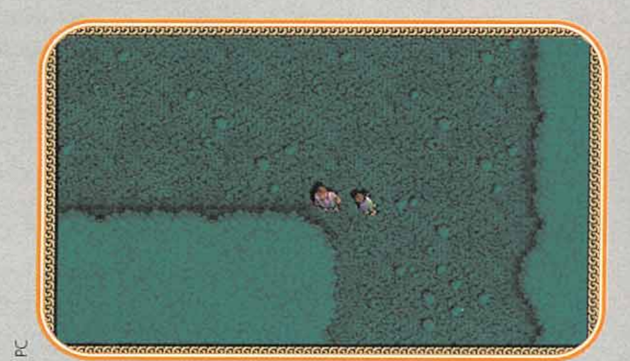
PC

La inmensidad de los bosques puede llegar a hacernos perder el sentido de la orientación. El mapa os ayudará mucho.



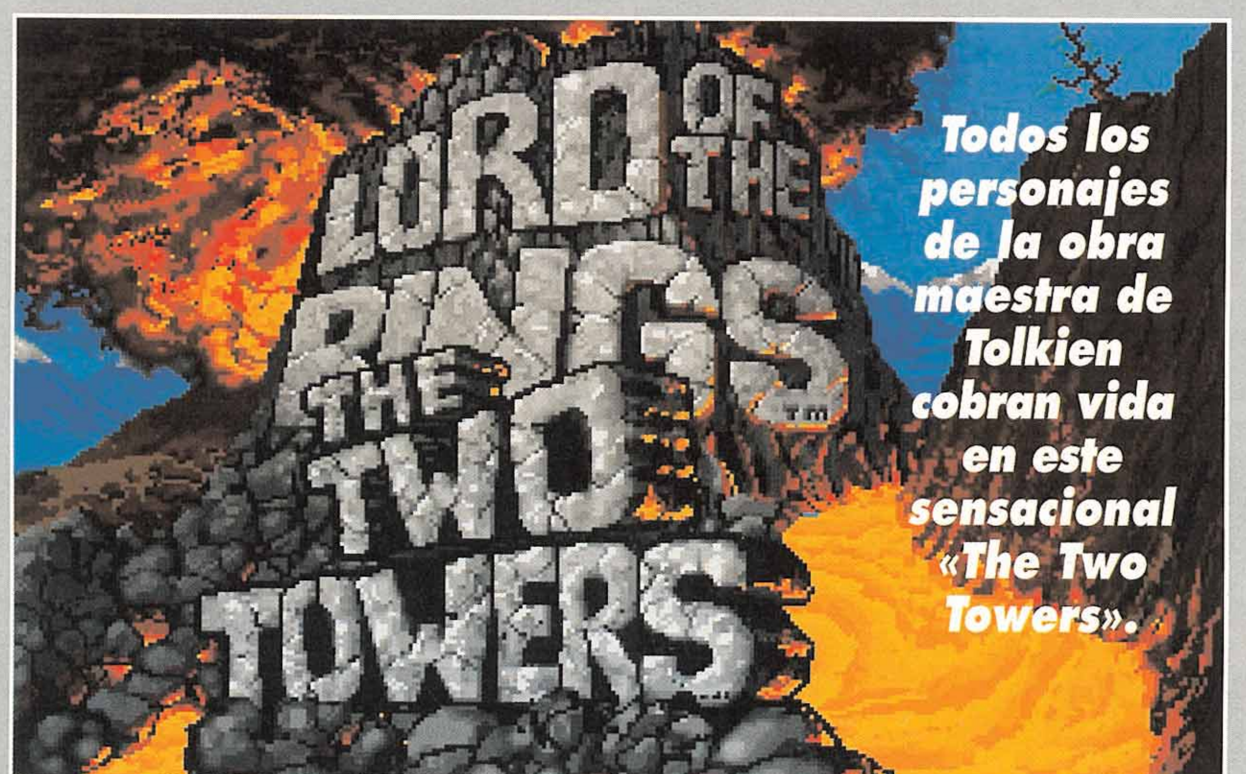
PC

Los combates con los enemigos van a resultar de lo más espectaculares. Atención a las digitalizaciones de los gritos.



PC

Nuestra pericia y habilidad serán puestas a prueba. Realizar determinadas labores exigirá toda nuestra atención.



La Comunidad se disgregó en tres grupos. Estos, por separado, tendrán que actuar en una serie de eventos para el desenlace de la historia.



Los menús han sido mejorados considerablemente respecto a su antecesor. Un manejo mas sencillo y rápido hacen que la adicción se vea incrementada.

El problema de la monotonía en la primera parte ha sido resuelto con gran maestría. Estar pegados a la pantalla se va a convertir en algo usual entre nosotros.

importancia para el desenlace de la historia. Pues bien, eso mismo ocurre en el juego. Empezamos con el grupo de Aragorn, Gimli y Legolas. Con ellos exploramos un rato hasta que conseguimos realizar una determinada tarea. En este momento, nos vamos con Frodo y Sam, con los cuales estamos un tiempo, hasta que, de nuevo, realizamos algo especial. Y la acción pasa al dominio de Pippin y Frodo. Así se sigue desenvolviendo la aventura progresivamente.

Esto sí es realmente original y no encontramos antecedentes en ningún JDR anterior. Es el otro punto realmente destacable del juego, pues le da una gran versatilidad y adicción a su desarrollo.

¿Qué más podemos decir? Los encontraréis a todos, a todos, los personajes que tuvieron un papel protagonista en la epopeya del anillo. Allí están Eomer; Theoden, hijo de Thengel; un misterioso viejo embozado, que pasea por el Bosque Viejo; Fangorn y sus Ents... y, cómo no, el imprevisible Gollum. Venga, ¿no queréis conocerlos?

APUESTA POR EL JDR

No nos atrevemos a decir nada. «Lord of the Rings» nos gusto mucho al principio, pero luego al profundizar con él y su lento desarrollo, así como lo amplio del territorio, resulta algo cansado y monótono.

Con este juego nos ocurre algo parecido: es estupendo, pero... ¿se podrá resistir con él? Creemos que sí por varias razones: el desarrollo por grupos, el automapeado, la mayor fidelidad al libro...

Los gráficos están bien realizados, siendo similares a los de la primera parte. El movimiento sigue siendo, no obstante, algo brusco. El menú es igual en sus iconos y, por tanto, bastante cómodo.

El sonido parece estar bien, aunque quizá sea algo pesado al cabo de un rato. Será muy útil la opción de desactivarlo.

En adicción es muy superior al «Lord of the Rings» por las razones apuntadas en anteriores líneas. La originalidad se puede observar en el modo de desarrollo, más que en el desarrollo en sí mismo, tal y como también hemos mencionado. No es muy difícil de terminar y jugar, pues el avance rara vez se ve entorpecido por verdaderos problemas de lógica. Tampoco son muy cruentos los combates; además, siempre se puede huir de ellos y los enemigos desaparecerán.

El libro de instrucciones cambia muy poco respecto a su predecesor. Eso sí, hay otros 200 párrafos que leer durante la aventura. Y un comentario final: el juego es tanto más adictivo cuanto más rápido es el PC de que disponéis. En un XT normal es posible que os hartéis del juego antes de terminar el primer combate; pero, por el contrario, si tenéis un 486, le sacaréis bastante más jugo. O sea, aunque el juego no requiere gran capacidad para funcionar, sí es recomendable disponer de ella.

En fin, la crítica de este juego es muy sencilla: al que le gustó la primera parte, le va a gustar esta segunda. Al que no, puede que también le guste, pero sólo si es un amante de Tolkien y tiene un PC algo rápido.

F.H.G.



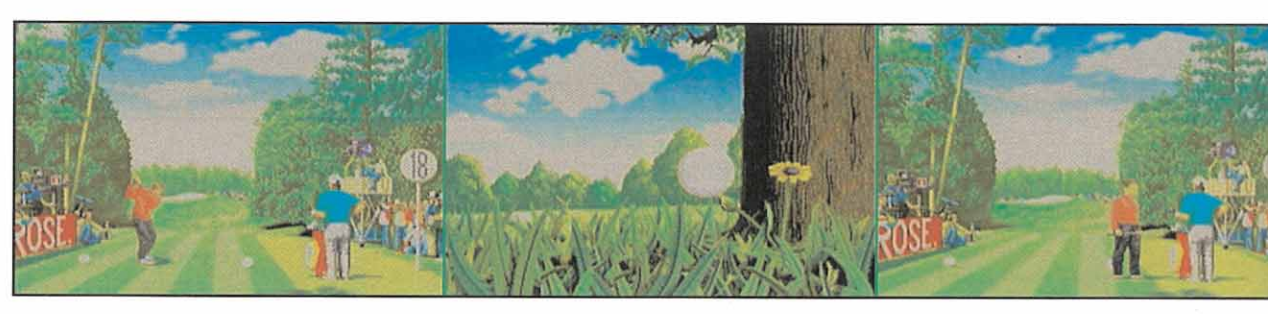
Rumbo Hacia MORDOR



Al comienzo del juego deberemos dirigirnos hacia el Norte. En un bosque nos llevaremos la primera sorpresa y podremos conversar con Gandalf, si lo localizamos.



A pesar de todo nos siguen gustando los juegos de Golf. Y si decimos a pesar de todo, se debe en gran parte a que ya han pasado por nuestras manos simuladores de este tipo. De todos los colores, formas y versiones que os podáis imaginar. Hemos visto de todo, bueno y malo. Y nos siguen gustando. ¿Por qué será? Quizá porque nos gusta el deporte, quizá porque nos gustan los ordenadores. Pero, sobre todo, nos gustan por una razón muy simple. Porque somos adictos a los buenos programas como éste.



David Leadbetter's GOLF

EL HANDICAP PERFECTO

- **MICROPROSE**
- Disponible: **PC, AMIGA**
- V. Comentada: **PC**
- T.Gráficas: **VGA**
- **Simulador deportivo**

Muchos de vosotros pensaréis, ¡otro juego de Golf!, ¡Hombre. Pues sí! Pero no es otro juego sin más. Es todo un señor juego al que podríamos definir con una sola palabra, golf.

Para hablar un poco de todo, y siendo sinceros, no tenemos ni idea de quién es David Leadbetter, el señor que presta su nombre al del programa. Sin embargo, de informarnos sobre este punto se ocupa, y muy bien, el manual que lo acompaña. Pues bien, el tal Leadbetter se ha ocupado a lo largo de su carrera, de entrenar a gente como Nick Faldo, Tom Watson o "Seve" Ballesteros. Si no sois aficionados al golf, estos nombres os sonaran poco menos que a chino. Pero, si habéis visto un torneo de golf por televisión, sabréis que estos son algunos de los más afamados jugadores del mundo. ¿Se garantiza así la calidad del programa? Ya sabéis que un nombre no es suficiente para asegurar una calidad adecuada, lo hemos repetido cientos de veces. Aunque, estamos ante uno de esos casos en que el nombre es lo de menos. Y es que «David Leadbetter's Golf» es fenomenal en todos y cada uno de sus aspectos.

Como observaréis en estas páginas, en las que procuramos dar una visión general (comentar todas las opciones del programa nos podría llevar media revista) de la versión de PC, el espectacular aspecto gráfico no impide para nada una gran jugabilidad, elevando considerablemente la calidad en el contexto global.

El juego es ante todo realista. Se ha buscado dar la máxima perfección en cuanto a técnica, golpes, equipamiento... Se han recreado con toda exactitud varios campos de golf, cada uno con sus dieciocho hoyos, multitud de características que definan a cada jugador, posibilidad de efectuar todo tipo de efectos, teniendo en cuenta la dirección del viento, los perfiles del hoyo, los bunkers, los estanques.

En definitiva, es un juego completo y complejo. Tan completo, que permite incluso jugar contra un amigo –¡atención!–, por modem. Todas las opciones de práctica –putts, swings, hoyos uno a uno, etc.– han sido contempladas. Posee múltiples posibilidades de elegir el tipo de juego, hasta un máximo de cuatro jugadores al tiempo; un, llamémoslo "one on one". Sin duda, nos encontramos ante una maravilla, que no debe ser pasada por alto por todos los buenos aficionados a los simuladores.

Y si además es de Microprose, mejor que mejor.

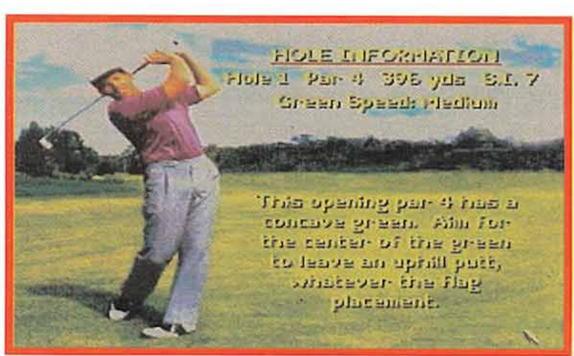
F.D.L.

LA PUNTUACIÓN

10 20 30 40 50 60 70 80 90

ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD

"Con este juego, Microprose eleva el golf a la categoría de arte."



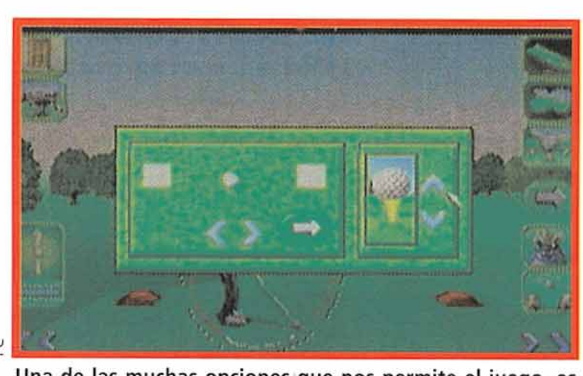
PC

Antes de cada hoyo, una pantalla como ésta nos informará de las peculiaridades del mismo.



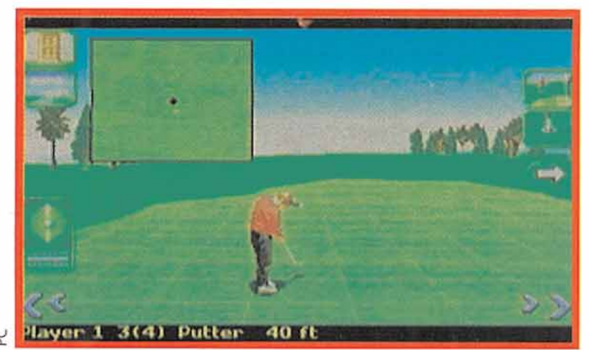
PC

El recorrido de cada hoyo nos es ofrecido en perspectiva, de modo que podamos tener una idea general al salir.



PC

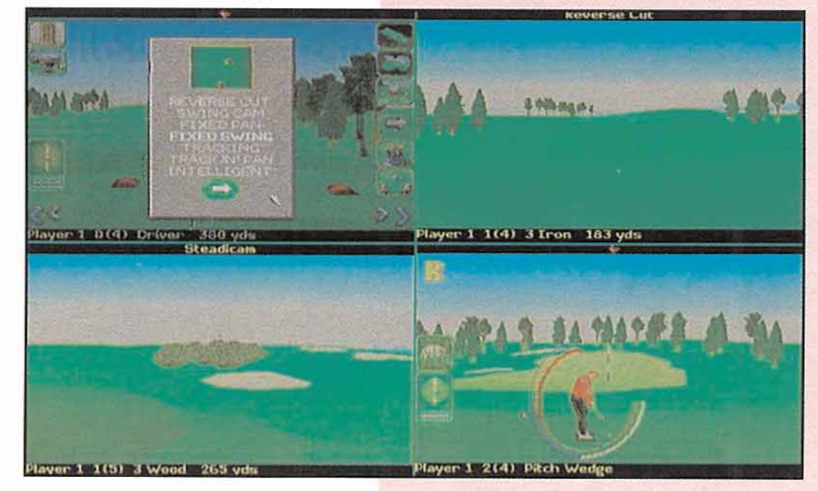
Una de las muchas opciones que nos permite el juego, es variar la altura del "tee", para golpear a nuestro gusto.



PC

A la hora de realizar un buen "putt" nos será de gran ayuda el hacer uso de la red para comprobar los desniveles.

GOLF EN MOVIMIENTO

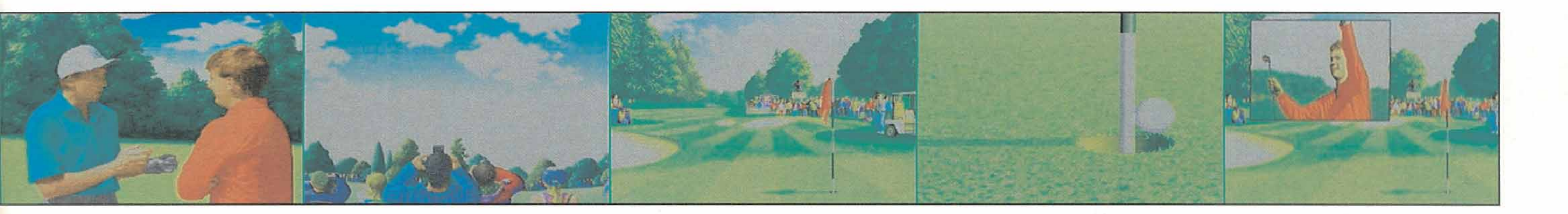


Quizá lo más espectacular de «David Leadbetter's Golf», refiriéndonos al aspecto visual, sea el seguimiento que, imaginarias cámaras de televisión, realizan de la trayectoria de nuestra bola.

Existen hasta siete modos distintos de visualización del golpe, que podemos escoger a nuestro gusto. O mejor dicho, podemos escoger entre seis, ya que el último modo es el "inteligente", decidiendo el juego por sí mismo, cual es el ángulo más adecuado. Algunos de estos modos de cámara son, por ejemplo, "Fixed Pan", "Swing cam" o "Reverse Cut". Y si hablamos de televisión, hablamos de grabaciones. A nuestra disposición está la posibilidad de ver nuestro golpe en una repetición detallada. Y si queremos algo aún más sofisticado, podemos hacer uso del VCR (vídeo) simulado del juego.

Existe una opción que permite grabar todo un recorrido, hoyo por hoyo, para luego, elegir tranquilamente el golpe que deseamos ver de nuevo, un hoyo completo o, incluso, toda la partida. Algo realmente asombroso, como para quitarse el sombrero.

Un juego complejo y completo que raya la perfección.



LA CASA CLUB

La pantalla de la casa club varía en función del recorrido que decidamos jugar, pero todas poseen la misma función e idénticas opciones.

Es aquí donde podremos realizar todas las elecciones necesarias para llevar a cabo un buen partido. Desde las opciones de práctica de golpes o de un determinado hoyo, hasta decidir las características adecuadas que debe poseer nuestro golfista, o elegir el contrario.

Seis son las casas que vienen incluidas en el juego: Ballybrook, Buckland Heath, Donald Ross Memorial, Dunedin Country Club, Mountsummer Point y St. Augustine.



LOS PRIMEROS ERRORES



Suponemos, quizá equivocadamente, que la mayoría de vosotros aún no ha llegado al nivel de juego de un "Seve" Ballesteros cualquiera, y por lo mismo, cometeréis algún que otro error cuando os echéis las primeras partidas.

Aquí os presentamos algunos de los problemas más comunes con los que seguramente, más tarde o más temprano, os encontraréis.

El primero, ¡cómo no!, el temido bunker. Las trampas de arena se encuentran diseminadas estratégicamente en casi todos los hoyos, y basta un pequeño golpe de viento para caer en una. Sin embargo, salir no es excesivamente complicado. Teniendo en cuenta que, normalmente, el palo se elige de modo automático, bastará con ajustar la fuerza del golpe para quitarnos un problema de encima.

También es bastante común el mandar nuestra bola al fondo de un estanque. En tal caso, disponemos de varias posibilidades de enmendar nuestro error. Podemos efectuar un "mulligan", o repetición del golpe, sin que por ello aumente nuestra tarjeta en ese hoyo. Pero, por si no confiáis demasiado en vuestras habilidades, siempre es posible realizar un "drop", aumentando en uno el número de golpes, pero lanzando desde el lugar en el que caímos.

LA PREPARACIÓN DE UN BUEN GOLPE

Para realizar con la máxima perfección un golpe, son tan necesarios los preparativos como la ejecución del mismo. Para ayudarnos, el programa nos ofrece una serie de opciones como pueden ser la colocación correcta de los pies, la posición idónea del "tee" o la abertura de ángulo que usaremos para golpear.

En el momento del golpe aparecerá en pantalla un nuevo item, el "swingometro". Aunque dicho así, el nombre suene a chiste, estamos ante uno de los aspectos más importantes del juego. Consiste en una especie de círculo con el que podremos controlar la fuerza y efecto o el giro que queramos imprimir a la bola, en el momento de soltar el palo. Cuando elijamos el modo novato, automáticamente un señalizador nos indicará el punto en el que debemos presionar la tecla para que el tiro salga a la velocidad adecuada. Si mejoramos nuestro handicap, el asunto se complicará ligeramente y deberemos efectuar a ojo el cálculo para golpear en el momento preciso.



Otro de los momentos decisivos a la hora de conseguir un hoyo será cuando debamos realizar un "putt", esto es, cuando entremos en "green" y golpeemos para embocar. La mejor opción es usar el "grid" y desplegar sobre el terreno una red que nos indique los desniveles. Aunque a nosotros el "putt" es lo que más nos ha costado dominar, con bastante práctica se pueden conseguir grandes logros.

VERSIÓN AMIGA



AMIGA

Durante el transcurso de cada competición podremos consultar la tarjeta que lleva la cuenta de los golpes.



AMIGA

Como podéis comprobar, a pesar de una menor calidad gráfica, el juego es idéntico en todo a la versión PC.

Golf en el estado más puro, al igual que ocurría con la versión comentada de PC.

Conserva prácticamente todas las opciones que caracterizan a ésta última, incluyendo cada una de las posibilidades de golpes, cámaras, efectos, etc. Además el movimiento se realiza a una velocidad casi tan elevada como en el PC. El único defecto, si es que se puede definir como tal, consiste en unos gráficos ligeramente peores, que se han preferido sacrificar en beneficio de una mayor jugabilidad redundando en una mayor calidad del conjunto.

Se han pasado por alto, también, detalles como el de no incluir visualizaciones de algunas opciones, como las de la casa club. De todos modos existe un número idéntico de éstas, los mismos clubs, y recorridos similares. También es necesario recordar, que el juego no está especialmente preparado para ser instalado en disco duro, al contrario que ocurre con el PC.

Hecho éste que, unido a la gran cantidad de memoria que precisa dicha versión, aún podría elevar algo más la puntuación del juego para Amiga. Pues, como hemos mencionado, la animación, incluso la del efecto de cámara, se mantiene a un nivel de calidad similar.

En general, podríamos resumir diciendo que el programa posee un nivel bastante elevado en todos sus aspectos. Pero se nota algo más pobre en cuanto a detalles de cara al usuario, sobre todo a nivel gráfico. Aún así, sigue siendo un excelente programa de golf altamente recomendable para todos los amantes de tan bello deporte. Y, ¿por qué no?, también para aquellos novatos que deseen iniciarse en él.

F.D.L.



CURSE OF ENCHANTIA

Es evidente que, cada vez, les resulta más complicado a los programadores mejorar la calidad técnica que caracteriza últimamente a las aventuras gráficas. Cierto es también que, día a día, intentan superarse a sí mismos. «Curse of Enchantia» es una buena prueba de ello. Tanto a nivel técnico como en lo que a adicción se refiere esta aventura implica la consagración de Core en este complejo y sofisticado género.

- CORE
- Disponible: **PC, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Aventura gráfica**

Hace mucho tiempo, en una tierra, época y dimensión lejanas a la nuestra, vivió un grupo de las más malvadas y perversas brujas que el universo ha visto jamás. Ellas gobernaron, la ahora olvidada, tierra de Enchantia y cometieron las más terribles acciones sin causa o razón. Los habitantes de Enchantia rezaron para que llegara el día en el que la maldad que se cernía sobre ellos se desvaneciera y pudieran por fin vivir en paz.

Una de las brujas superó a las demás en malevolencia y depravación, había encontrado un hechizo que le aseguraría una juventud eterna. Sin embargo, encontrar los ingredientes resultaba una tarea harto difícil. El componente principal era un niño vivo. Sabía dónde podía conseguir uno, pero no sabía cómo. Los niños vivían en otra dimensión, en otro mundo.

De todas formas, no se iba a desanimar tan fácilmente. Persuadió a otras dos brujas para que visitasen la tierra medieval. Consiguió engañar a cada una de ellas para que le prestasen su poder, diciendo que les devolvería su juventud. Ahora, ella tenía el suficiente poder para invocar el hechizo de rejuvenecimiento.

Muchos años han pasado y durante ese tiempo se construyó una gran ciudad alrededor del campo poseído. En el campo, nunca se había edificado, pues la gente contaba que habían acaecido extraños sucesos en ese lugar. Sin embargo, los niños de la zona solían jugar al béisbol allí.

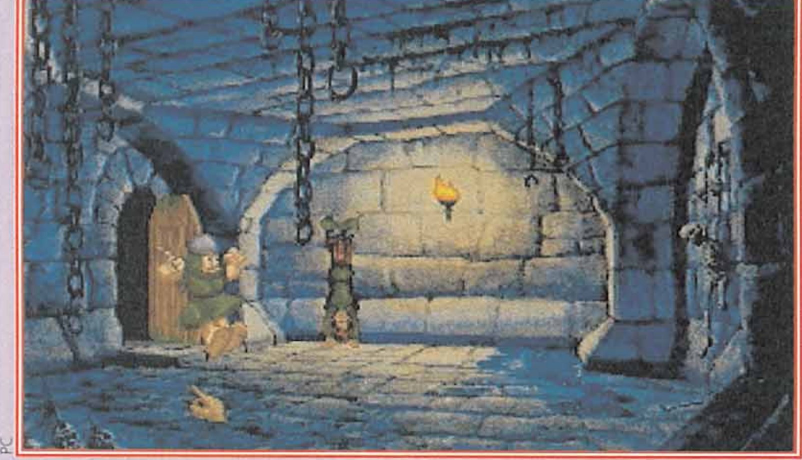
Un día, nuestro héroe, Brad, estaba jugando con su hermana Jenny. De vuelta a Enchantia, la bruja malvada miraba hacia el campo por el portal mágico. Hambrienta y emocionada lanzó un hechizo de invocación. De nuevo en el campo, Jenny tiró una pelota hacia Brad. El giró el bate en un amplio arco y... ¡Hop! desapareció como por arte de magia.

UN VIAJE EN EL TIEMPO

Cuando Brad despierta, se encuentra colgado a gran altura sobre el suelo en lo que parece la mazmorra de un castillo. Ahora depende de vosotros ayudarlo a escapar de esa misteriosa tierra, de vuelta a su hogar. Sin saber ni cómo ni por qué, Brad se ha visto envuelto en una extraña situación. Como su viaje a Enchantia ha sido algo inesperado, nuestro protagonista no está prácticamente equipado para una aventura por unas desconocidas tierras. Al menos, había conseguido agarrar su mochila antes de dejar el campo de béisbol.



ENCANTADO POR LA MAGIA


La aventura para nuestro personaje no empezará con muy buen pie, puesto que se encuentra colgado, la solución más sencilla será pedir auxilio.


Todo en la tierra de Enchantia es magia y fantasía al igual que los seres que la habitan, como este mutante que vive bajo el suelo terrestre.

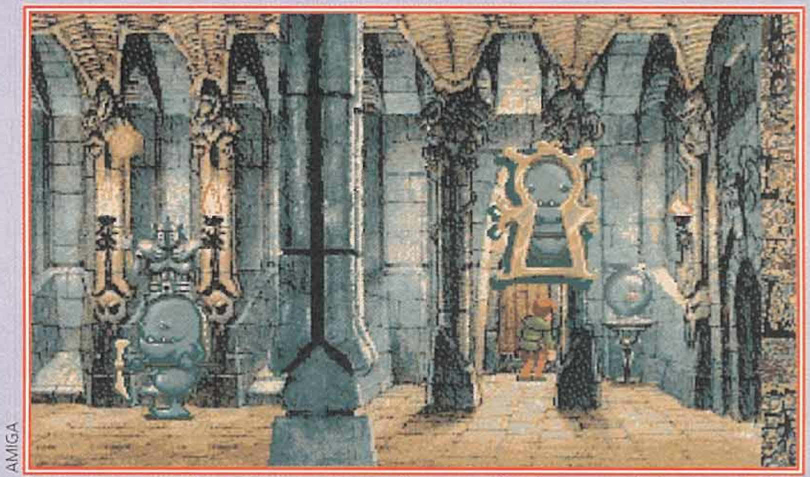
La aventura de Brad se hace más difícil por el hecho de que tendrá que resolver un montón de rompecabezas, si quiere llegar de una pieza a la guarida de la malvada bruja. Algunos de estos enigmas son bastante lógicos, como utilizar un "clip" para abrir una cerradura. Otros, por el contrario, son algo más complejos, como por ejemplo... ¿a quién se le puede ocurrir el utilizar una pecera, cómo escafandra para poder respirar bajo el agua?

Para realizar las diferentes acciones se emplea un accesible sistema de manejo por iconos que no siempre está presente en pantalla. La barra de iconos sólo aparecerá al pulsar el botón derecho del ratón. Con ella, podréis mirar, hablar con los personajes, luchar, saltar, etc.

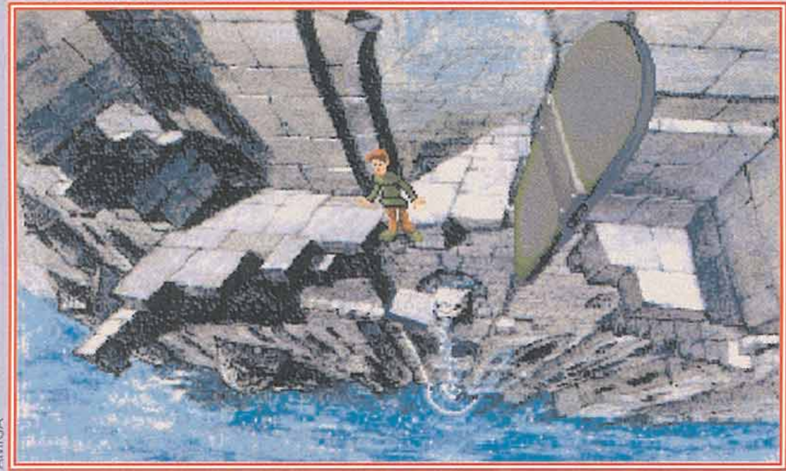
El sistema de control de la aventura es similar al que se usó en el juego «Fascination». Es decir no avanzaremos en el juego mientras no llevemos el objeto preciso para la acción a realizar. Esto resulta ser un arma de doble filo, por una parte nos vendrá bien, ya que así no nos llevaremos el disgusto de no poder continuar en el juego por no llevar un objeto que se nos olvidó coger antes. Por otra parte, es malo, puesto que nos podremos quedar atascados de por vida, si no acertamos con la acción que deberemos llevar a cabo en esa situación. Por supuesto, no todo consiste en realizar algunas acciones concretas, también será preciso luchar con diversos enemigos hasta deshacernos de ellos.



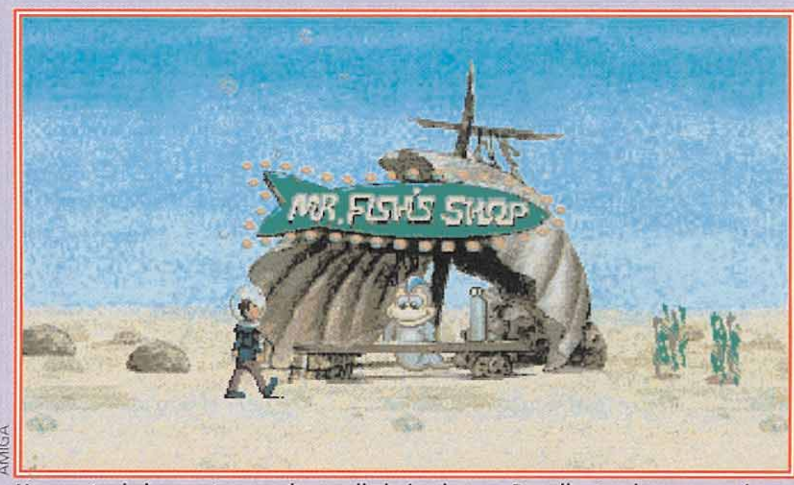
Aunque está en el pozo de los deseos, y nuestro protagonista lo que anhela es salir de estas cuevas, no podrá realizar su aspiración.



La norma general en toda aventura es buscar en los lugares más insospechados. Brad observa por la cerradura llevándose una inesperada sorpresa.



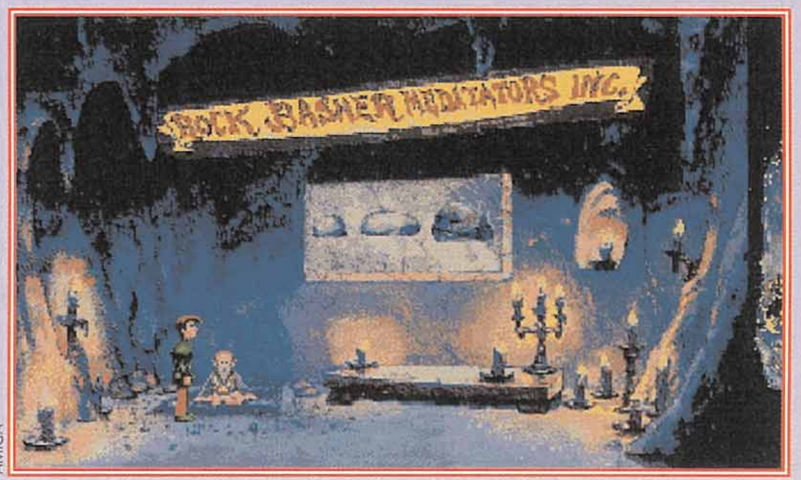
Brad se dispone a abandonar el castillo. Pero, de una manera un tanto inesperada, el suelo se derrumba bajo sus pies precipitándose al abismo.



Una parte de la aventura se desarrolla bajo el agua. Por ello, tendremos que ingeniárnoslas para respirar bajo el líquido elemento y desenvolvernos sin problemas.



Nos encontraremos enemigos de todas clases, como este tiburón nada amigable que nos quiere tomar como cena. Librarnos de él no será muy complicado.



La visita al rompedor de piedras es obligada. A cambio de que le entreguemos unas piedras de diferentes tamaños, nos ofrecerá una inestimable ayuda.

VERSIÓN PC

Pocas son las diferencias de la versión PC de «Curse of Enchantia» con respecto a la de Amiga. El desarrollo de la aventura es exactamente el mismo en los dos formatos. Únicamente en el aspecto gráfico difieren ligeramente una de otra, podríamos decir que esta versión de PC tiene una resolución de pantalla mayor. El colorido del juego destaca un poco más en el apartado de los decorados.

Lo que marca la diferencia en este programa, es que se incorpora una banda sonora continua mientras que vamos avanzando en la aventura. Además en esta versión para PC se ha incluido una pequeña presentación como introducción.

La peculiaridad de esta aventura es su manejo por iconos. Al contrario de lo que sucede en algunas aventuras gráficas, en ésta todo su manejo va por iconos, en el estilo de los juegos de Sierra.

Durante todo el transcurso de la aventura no veremos ni una sola frase, todo irá por pequeños iconos y voces digitalizadas, aunque éstas estarán en inglés. En lo que a movimiento se refiere y velocidad de ejecución del juego, es el mismo en los dos formatos, al igual que su jugabilidad.

NUESTRA OPINIÓN

Técnicamente el juego tiene un resultado bastante aceptable. Los gráficos de los escenarios y de los personajes que aparecen son muy coloristas y están realizados con mucho detalle. No se puede decir lo mismo del movimiento del personaje, pues es un tanto extraño, ya que tenemos que guiarlo siempre por una dirección libre de obstáculos porque no los esquiva.

Del sonido poco se puede comentar, simplemente que el programa suena bien y que sus efectos están correctamente trabajados.

En adicción es donde el juego se lleva la palma, los aventureros tendréis un nuevo e interesante misterio que resolver. Para acabar la aventura no hace falta ser un experto, pero sí es interesante tener experiencia en este tipo de juegos. Buscar cuidadosamente en cada habitación, especialmente en las esquinas y detrás de las cosas será, en todo caso, la mejor estrategia.

E.R.F.





NO HAY NADA MEGA

BASICA



17.600 PTS. + I.V.A.

Pack compuesto por una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad. Y claro está el adaptador de corriente.

SONIC PACK



19.900 PTS. + I.V.A.

Pack que te ofrece una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad, junto al magnífico juego SONIC y un adaptador de corriente.

La Consola de 16 Bits Más Vendid

MAS GRANDE

DRIVE



24.690 PTS. +I.V.A.

Pack que incluye una Consola MEGA DRIVE, 2 Control Pad, y los videojuegos SONIC, WORLD CUP ITALIA, SUPER HANG ON y COLUMNS. Además... un adaptador de corriente.

La joya más preciada entre los mejores Consoleros... ahora al alcance de todos. SEGA lo ha hecho posible tras diseñar tres Packs entre los que encontrarás el que más se acerque a tus gustos y necesidades. ¡Házte con la joya!.
MEGA DRIVE brilla a lo grande.



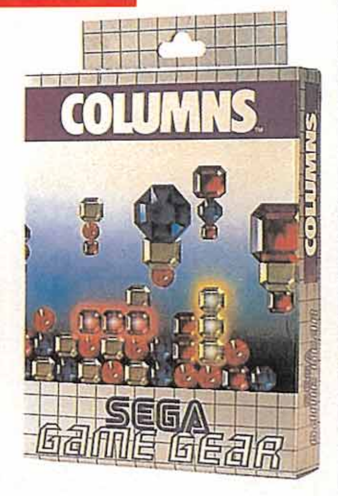
la del Mundo

GAME

NO HAY NADA M

BASICA

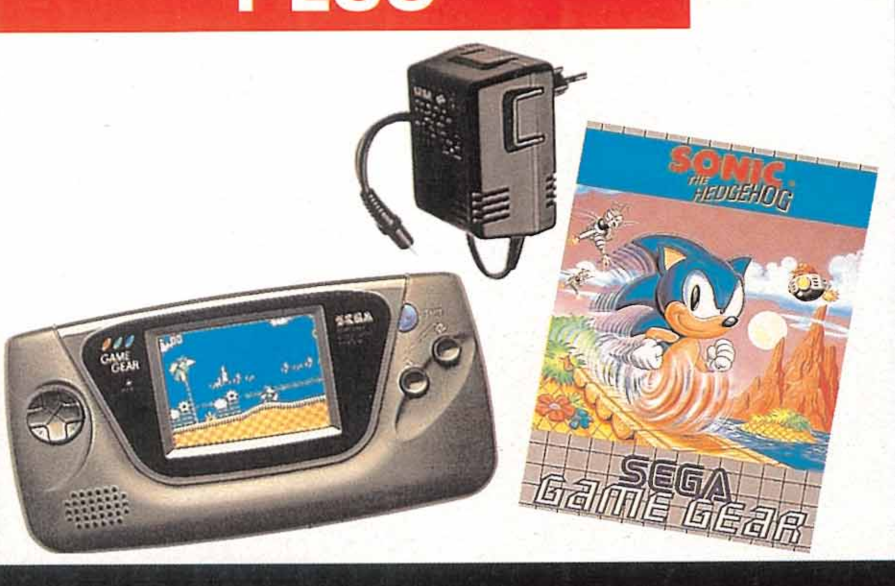






Pack compuesto por una Consola GAME GEAR y el videojuego COLUMNS.

PLUS





Pack compuesto por una Consola GAME GEAR, adaptador de corriente y el videojuego SONIC.

Unitros

La Consola de Videojuegos Portátil Conve

GEAR

MAS COMPLETO



La Consola portátil más alucinante que existe, ahora puede ser tuya comprándotela a medida.
SEGA te ofrece dos Packs para que elijas el que mejor te siente para entrar en la aventura.
¡Verás como te pega!.
Además la puedes convertir en TV con un sencillo adaptador.
No hay nada más completo.

rtible en TV

SEGA

ANUARIO DEL SOFT

1982-1984

LOS ORÍGENES DE LA REVOLUCIÓN

¿Alguna vez te has preguntado en qué año comenzó a volvernos locos el «Tetris»?, ¿cuándo nació Dinamic?, ¿cuáles fueron los programas más importantes de 1987?, ¿En qué año apareció el Amiga?
Probablemente, en más de una ocasión se te habrán pasado por la cabeza preguntas como éstas. Y seguro que la mayoría de las veces se han quedado sin contestar porque hace poco que te has comprado el ordenador, o porque no te apetece empezar a rebuscar entre los cientos de revistas que has ido acumulando a lo largo de los años.
Pues bien, a partir de hoy se acabaron las preguntas sin respuesta, las lagunas históricas y los líos de fechas. Por primera vez, vamos a emprender la árdua tarea de revisar decenas de artículos, cientos de revistas, miles de comentarios de programas y decenas de miles de páginas para ofreceros mes a mes, y a partir del año 1982, todo los acontecimientos más importantes que han ocurrido a lo largo de la corta, pero muy intensa, historia del software.
Cada año se comentarán los programas más importantes, los que más llamaron la atención, las noticias más interesantes, las anécdotas, los nuevos ordenadores, las nuevas compañías. Todo lo que sea necesario resaltar sobre ese año en cuestión.

EL GÉNESIS

El inicio, y los primeros años de nuestra historia, están ligados a un hombre y a su sueño. Sueño que hizo realidad y que provocó el nacimiento de una nueva forma de entretenimiento. Por supuesto estamos hablando de Sir Clive Sinclair, el padre del famoso Spectrum.
Clive Marles Sinclair nació en Surrey, Inglaterra, en 1940, en el seno de una acomodada familia de clase media. Desde pequeño empezó a destacar del resto de sus compañeros de colegio. Muy pronto se interesó por la electrónica y las matemáticas, llegando a "inventar" el sistema binario que hoy en día se utiliza en todos los ordenadores, sólo que al darlo a conocer se dio cuenta de que hacía tiempo que ya se utilizaba. A los 18 años rechazó la oferta de ir a la Universidad –pensaba que aprendería más por su cuenta– y formó su primera empresa. Escribió para revistas y trabajó en varias compañías hasta que ganó el suficiente dinero y experiencia para fundar en 1962 la Sinclair Radionics Ltd, especializándose en sistemas en miniatura, lo que le llevó a entrar de lleno en el mundo de la informática.
En 1979 ya existía en Europa un mercado bastante consolidado de ordenadores personales –BBC, Commodore, IBM, etc.– pero sólo al alcance de establecimientos comerciales y colegios con grandes recursos, por lo que Sinclair decidió emplearse a fondo en un nuevo proyecto; la fabricación del ordenador más barato y más pequeño del mundo.
Así, en 1980 nació el ZX-80, con un diseño revolucionario. Medía 22,86 por 17,79 centímetros. No tenía monitor –servía el televisor– y su precio estaba al alcance de cualquier familia de clase media. El experimento fue un éxito. Sin embargo, tenía algunas limitaciones, ya que sólo se podía operar con cinco dígitos, por lo que se perfeccionó, naciendo un año después el ZX-81.
Rebasaba ampliamente al ZX-80, con una memoria de 1K –no os riáis, por favor– y dígitos de más de 5 cifras. Al año siguiente ya se habían vendido 300.000 unidades, superando todas las previsiones. La ascensión de los ordenadores Sinclair era imparable, lo que desembocó en la aparición en 1982 del rey de los ordenadores domésticos: el Sinclair ZX Spectrum, en sus dos versiones de 16 y 48 Ks. Tenía la posibilidad de grabar nuestros propios programas en cintas de cassetes, ocho colores en pantalla y un altavoz para generar sonido.

El anuario comienza en el año 1982, fecha que se puede considerar como el inicio de la historia del software de entretenimiento. Esta está marcada por el nacimiento del Spectrum y la creación de un mercado del ocio informático lo bastante amplio como para empezar a hablar de una industria del software.

La historia que aquí resumimos se refiere a la historia del software en España, que ,como veremos, corresponde casi completamente a la del resto de Europa, salvo honrosas excepciones.

Los tres primeros años –1982, 1983 y 1984– los resumiremos en un solo espacio, pues a estos les corresponde el nacimiento y posterior asentamiento de los primeros ordenadores personales. Pero no es hasta 1985 cuando aparecen las primeras casas de software y se desarrollan los primeros programas en un número lo suficientemente elevado como para poder ser resaltados.

Pues bien, una vez hechas estas consideraciones, retrocedamos diez años en el pasado. Olvidemos los 256 colores en pantalla, memoria de varios megas y volvamos la vista al lejano y casi prehistórico mundo del Spectrum; las lentas cargas desde cassete y los primeros juegos de la historia.

LA REVOLUCIÓN HABÍA COMENZADO

Por un momento paremos para reflexionar sobre las consecuencias que produjeron estos ordenadores en la sociedad de principio de los 80. Hasta ese momento, un ordenador era una especie de "máquina mágica", solamente al alcance de unos pocos privilegiados con suficiente dinero, de universidades o de empresas solventes.

En apenas tres o cuatro años, Clive Sinclair consiguió introducir en casi todos los hogares de Europa aquellos microcomputadores, y llevó la informática a todos los rincones de la sociedad.

Se cambiaron los hábitos culturales tanto de niños como de adultos. El nuevo juguete permitía aprender, estudiar, inventar, jugar..., con la imaginación como único límite donde detenerse. Era algo que superaba todos los entretenimientos conocidos.

Alrededor de este primer ordenador "doméstico" empezaron a crearse compañías de software y hardware, empresas especializadas, asociadas, competidores –Amstrad y su CPC– . En definitiva, emergió un nuevo mercado hasta hacía unos años impensable y que, hoy en día, alcanza su punto más alto con decenas de millones de ordenadores y miles de profesionales de todas las ramas dedicadas al mercado de la informática de consumo.

Pero volvamos de nuevo la vista atrás, al año 1984, año de la puesta en venta en nuestro país del ZX Spectrum. Hasta esa fecha hay muy poco que reseñar; algunos ordenadores personales de precios astronómicos, unos cuantos Commodore 64 y algún que otro ZX 80 o ZX 81 de importación para los aficionados muy pudientes.

Pero es el ZX Spectrum y, un poco más avanzados, los nuevos Amstrad CPC, los que revolucionan el mercado, al igual que sucede en el resto de Europa, abriendo paso a las primeras compañías de software y a los primeros programas importados directamente de Inglaterra.

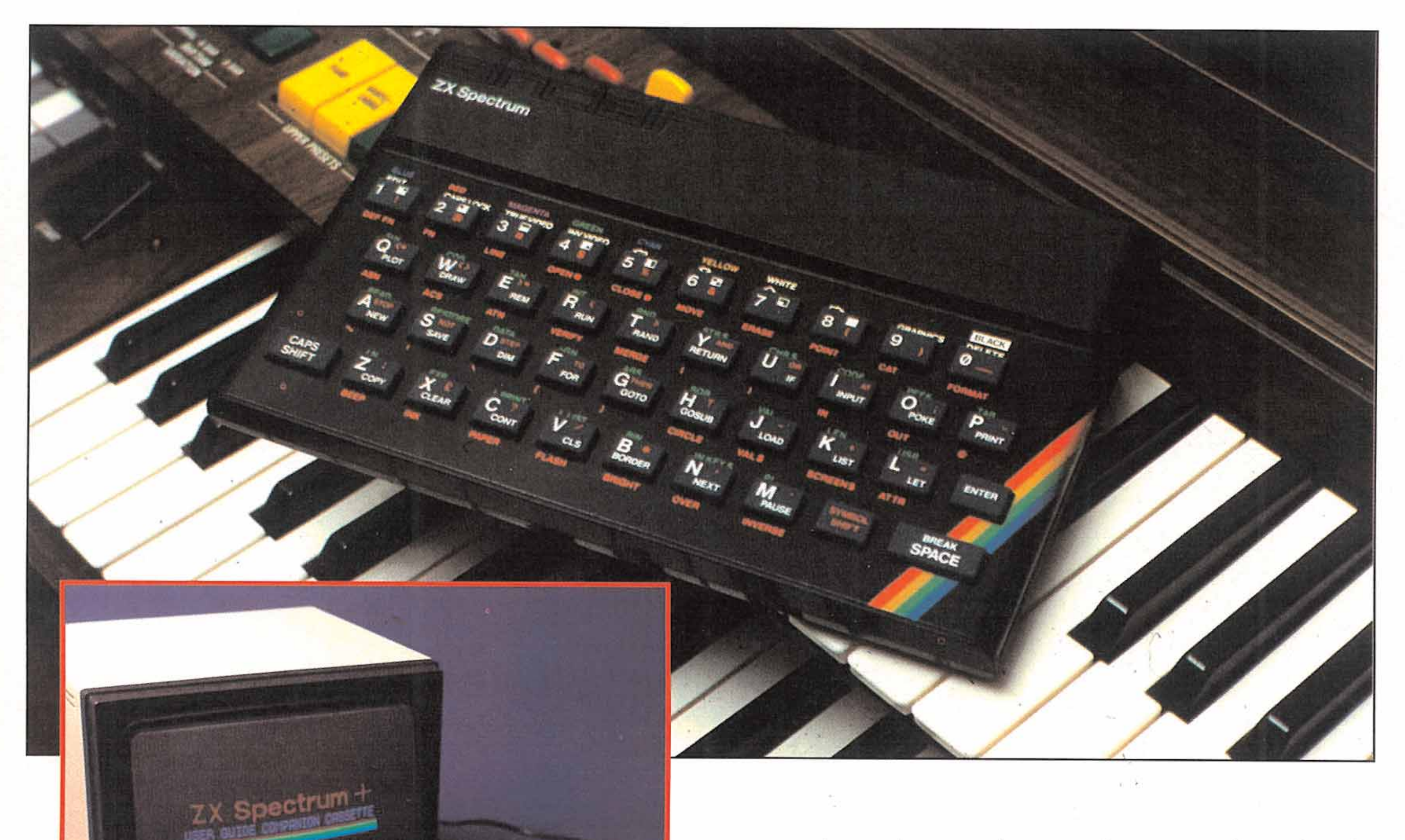
Al principio no dejaban de ser meros experimentos con aquellas nuevas maravillas de las que se desconocían sus posibilidades. Gráficos que se reducían a una combinación de rayas y cuadra-



Spectrum-Ultimate, Ultimate-Spectrum. Tanto monta, monta tanto. «Jet Pac» fue uno de sus primeros éxitos.



Si hablamos de éxitos, no podemos olvidarnos de «Atic Atac», uno de los primeros juegos "tridimensionales".



La evolución del software en España ha sido similar a la de los demás países europeos.

El gran mérito de Ultimate fue adelantarse a su época.



dos, movimientos parpadeantes e irreales. Pero, eso sí, estaban preparándonos para todo lo que se avecinaba.

De este modo, a los más nostálgicos os vendrán a la memoria programas como «Horace and the Spider», «Horace and Company», «Full Throttle», «Othello», «Chess», «Pac-Man» etc. Estos juegos nos asombraban por su calidad y adicción, incluso superior a lo que veíamos en los salones recreativos. Pero después de estos inicios titubeantes, se produjo un fenómeno muy peculiar que merece la pena comentar. A los pocos meses del lanzamiento del Spectrum, se empezaron a desarrollar programas con una calidad muy por encima de las previsiones que hasta entonces se habían imaginado y que aún son auténticos clásicos que no han sido superados pese al abismo que existe con los superordenadores de ahora.

LAS PRIMERAS COMPAÑÍAS

Sí, por supuesto, ha llegado el momento de hablar de la que es, posiblemente, la compañía más legendaria de la historia del software: Ultimate.

El gran mérito de ésta fue adelantarse a su época, olvidarse de los programas de moda –los comecocos y los marcianitos– y experimentar con nuevas técnicas de programación que han sido la base de las que hoy en día se utilizan. Pero ellos fueron los primeros no sólo en inventarlas, sino en llevarlas a la perfección con una concepción técnica que sólo hoy se empieza a superar.

Así, a finales de 1984 llegaron a España los primeros videojuegos que marcan una época. Estos no son otros que los legendarios «Sabre Wulf» y «Underwurlde», dos clásicos que rompían con todo lo visto hasta ese momento.

Gráficos supercoloristas, movimientos suaves y rápidos, cientos de pantallas con decenas de enemigos diferentes que, junto con el irrepetible «Atic Atac», fijaron el camino a seguir para todas las demás compañías.

A partir de aquí, la imaginación se desbordó; todos se dieron cuenta de que existían infinitos campos por explorar y empezaron a aparecer los primeros programas llamados a ser los primeros clásicos. El primer simulador de vuelo, «Flight Simulator»; los primeros juegos deportivos, «Match Point» de Psion, «Match Day» y «Decathlon» de Ocean; la primera videoaventura, «Alchemist» de Imagine; el primer arcade espacial, «Jet Pac» de Ultimate, etc. Todos ellos auténticas leyendas que, aún hoy, son capaces de atraernos sin perder un ápice de su encanto.

Y por su puesto, no podemos olvidarnos de nuestra veterana Dinamic. Esta tuvo el gran mérito de aparecer justo al inicio de toda la revolución informática, de forma que en la actualidad son pocas las empresas europeas que superen en edad a la empresa española.

Fundada por los hermanos Ruiz con un simple Spectrum y un monitor, varios fueron los programas que publicaron en 1984 y que ya pertenecen a la leyenda del software. Estos son: «Videolympic», un juego de atletismo; «Yengh», la primera aventura conversacional española cuando aquí ni se conocía lo que era; «Mapsnach», juego de guerra; y la estrella del año de la compañía, «Saimazoon», el inicio de la saga más fabulosa del software español. Inspirado en el famoso anuncio de una marca de café, te transportaba a la selva brasileña, donde Johny Jones, el hermano de Indiana debía encontrar cuatro sacos de café, en un extenso mapeado con muchas pantallas.

Y así nos acercamos al año 1985, fecha del verdadero arranque de nuestro anuario y el inicio de una aventura que aún continúa en nuestros días.

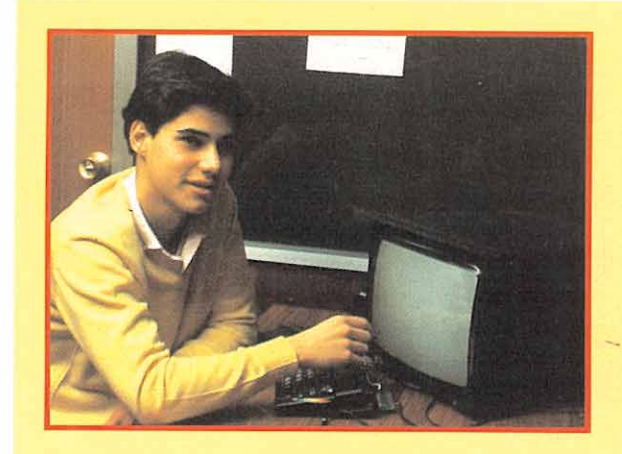
J.A.P.

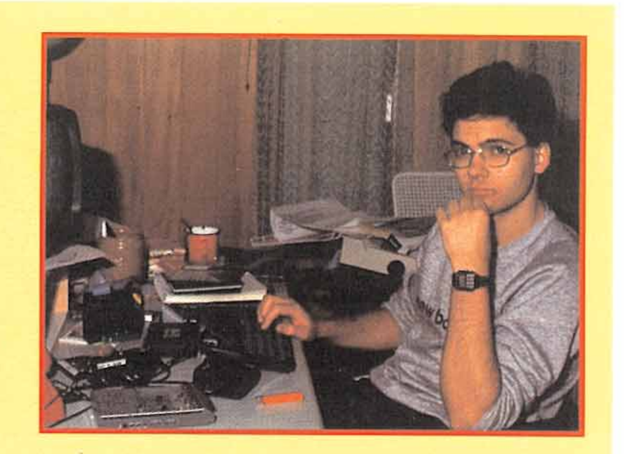
SPECTRUM

La revolución del color fue aprovechada al máximo en este increíble juego. «Sabre Wulf» es aún admirable y admirado.

SPECTRUM

«Wheelie», uno de los precursores en el, ahora vasto, campo de los juegos dedicados al mundo del motor.





Los hermanos Ruiz, Pablo y Víctor, fueron los pioneros de la historia del videojuego español. Desde su casa al principio y luego ya desde la mítica Mansión Dinamic, sus mentes fraguaron los programas con los que, los profesionales que nos dedicamos a esto o los que lleváis muchos años dale que te pego al ordenador, comenzamos nuestros pinitos informáticos. Juegos como «Saimazoon» o «Yengh» fueron, en la mayoría de los casos, los que conseguimos cargar por vez primera en nuestros Spectrums y con los que pasamos las primeras noches en vela frente a la pantalla del ordenador.

CON ESTA SUSCRIPCIÓN TE VAMOS A DAR LA "LATA"



Una práctica y estupenda lata donde podrás guardar tu dinero, tus llaves, todos tus secretos. Te será muy útil cuando vayas de excursión, a la playa, etc. Su apariencia de lata de refresco te permite dejarla en cualquier sitio, incluso en el frigorífico.

PORQUE EL MEJOR SITIO PARA OCULTAR ALGO... ES DEJARLO A LA VISTA

... al hacer tu suscripción a MICROMANIA por un año (12 números) por sólo 2.700 Pts., recibirás totalmente GRATIS una práctica y divertida lata... con truco.

Los suscriptores que renueven por un año su suscripción la recibirán igualmente GRATIS.

Haz tu pedido rellenando el cupón que aparece en el centro de la revista, por teléfono llamando de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h al (91) 654 84 19/654 72 18 o bien por fax enviando el cupón cumplimentado al (91) 654 58 72.

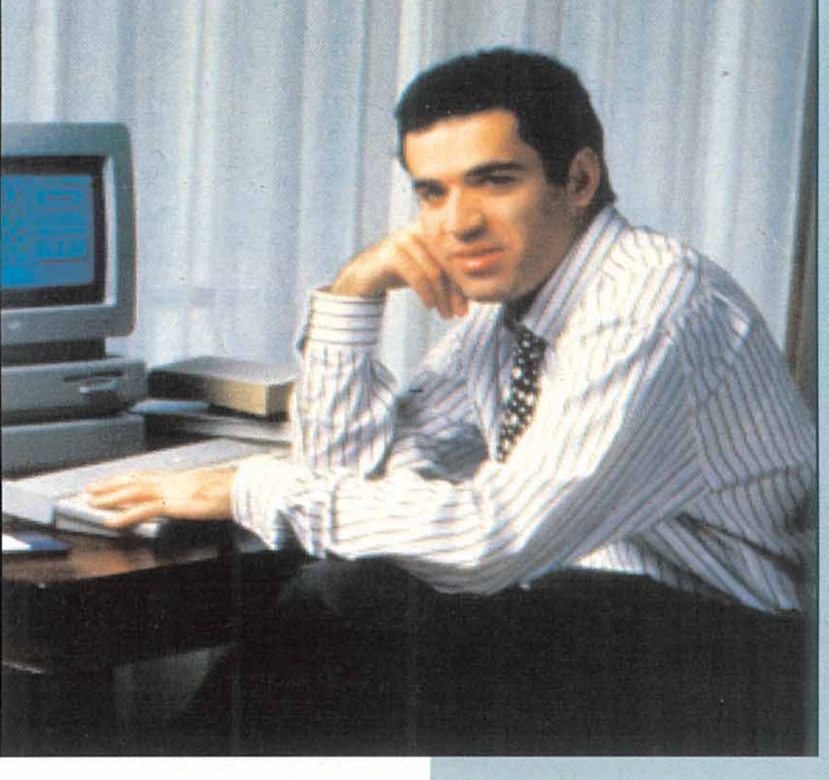
Para mayor comodidad podrás hacer el pago con VISA





SE CELEBRA EN MADRID EL VII CAMPEONATO MUNDIAL DE AJEDREZ ENTRE COMPUTADORAS

El programa holandés «Chess Machine», diseñado por Ed. Schrîeder, fue el ganador del VII Campeonato Mundial de Ajedrez entre Computadoras. A este torneo -celebrado en la Facultad de Informática de la Universidad Politécnica de Madrid- no asistieron ni «Deep Thought» ni «Mephisto», considerados por los expertos como los más potentes. Participaron 24 programas de ocho países, pero ninguno de ellos español.



LOS ORDENADORES DESAFÍAN A KASPAROV

Gary Kasparov, el actual campeón del mundo, ha declarado en repetidas ocasiones que un ordenador jamás sería capaz de jugar al ajedrez mejor que la mente humana. Claro que también proclamó a bombo y platillo la inferioridad innata de la mujer en este terreno. Y las hermanas Polzgar, por ejemplo, derrotan ya con asiduidad a sus colegas y grandes maestros masculinos -de hecho, la menor es superior al mismo Kasparov cuando éste tenía su edad-. La realidad es que a Gary sólo hay que tomárselo en serio si dicta cátedra sobre aspectos estrictamente ajedrecísticos. En aquellas ocasiones en que habla sobre economía, ciencia, cultura, política o sociología, su coeficiente intelectual parece reducirse al nivel de simples mortales como Gil y Gil o Ruiz Mateos.

EL CAMPEONATO DE LAS AUSENCIAS

Con absoluta seguridad, «Chess Machine», el vencedor del VII Campeonato Mundial de Ajedrez entre computadoras, no es todavía capaz de ganar a Kasparov. Tampoco lo son sus más directos competidores por la victoria; el alemán «Zugzwand», el americano «Kasparov» y el holandés «Fritz2». Pero hay que tener en cuenta que en este torneo se produjeron dos notables ausencias: el «Mephisto» y, sobre todo, el «Deep Thought» ("Pensamiento profundo"). Estos son considerados unánimemente, por los expertos, como los programas más fuertes del mundo.

En la nueva versión de éste último, que estará lista durante 1.993, la multinacional IBM ha invertido fuertes sumas de dinero. Esta compañía ha anunciado que será capaz de analizar varios millones de jugadas por segundo y ocupar un lugar entre los diez mejores del mundo. Al margen del optimismo, seguramente exagerado de estas predicciones, parece obvio que dentro de unos años existirá un ordenador que ganará al ser humano. El "viejo" «Deep Tought» ya ha derrotado en torneos a grandes maestros como Larsen y Miles, y el «Mephisto» a Karpov, aunque fuera durante una exhibición de simultáneas del ruso.



Durante la celebración de este evento, la Universidad Politécnica de Madrid anunció el diseño de un programa de ajedrez que competirá con los mejores.

EL ESPAÑOL TORRES Y QUEVEDO CONSTRUYÓ LA PRIMERA MÁQUINA DE AJEDREZ

La primera máquina capaz de jugar al ajedrez fue construida por el inventor español Leonardo Torres y Quevedo en el año 1.890. Era un artilugio totalmente mecánico, capaz de dar jaque mate con rey y torre en un máximo de 63 jugadas. Todo un prodigio para la época, si tenemos en cuenta que se creó hace más de cien años, que se conserva en la Universidad Politécnica de Madrid. Este aparato no es, sin embargo, el primero del que hablan las crónicas históricas. En 1.769, en la corte de la emperatriz María Teresa de Austria, un autómata bautizado como "El Turco" derrotaba a quienes osaban jugar una partida de ajedrez con él. Durante años ganó a personajes como Napoleón, Edgar Allan Poe o Catalina II de Rusia. Pero un día, durante una exhibición celebrada en Filadelfia en 1.897, un gracioso gritó: ¡fuego!, y del interior de la máquina salió un aterrorizado ajedrecista, descubriéndose el fraude.
Durante años y años en "El Turco" se habían escondido jugadores profesionales que se prestaban al engaño por dinero.

¡CADA VEZ JUEGAN MEJOR!

El nuevo campeón del mundo de ordenadores, «Chess Machine», ha sido diseñado por el holandés Ed. Schrîeder, que no cuenta con ningún tipo de financión oficial. Versiones con un único procesador de este aparato ya existen en el mercado español a precios que rondan las cien mil pesetas, algo más después de las últimas devaluaciones de nuestra moneda. En líneas generales se puede afirmar que es un programa con una rápida capacidad de cálculo, lo que le convierte en un enemigo peligrosísimo en posiciones agudas y tácticas. Flojea algo más en situaciones "tranquilas", o cuando debe mantenerse a la defensiva. Respecto al tradicional talón de Aquiles de los ordenadores, el final de la partida ha experimentado notables progresos, como demostró en la última ronda en el juego decisivo para ocupar el primer puesto, derrotando al «Kasparov».

En este campeonato mundial, como en los anteriores, había muchas diferencias entre los veinticuatro programas participantes, pertenecientes a ocho países -Alemania, Austria, Francia, Gran Bretaña, Holanda, Hungría, Rusia y Estados Unidos-. Cuatro de ellos ni siquiera estuvieron presentes, fundamentalmente por

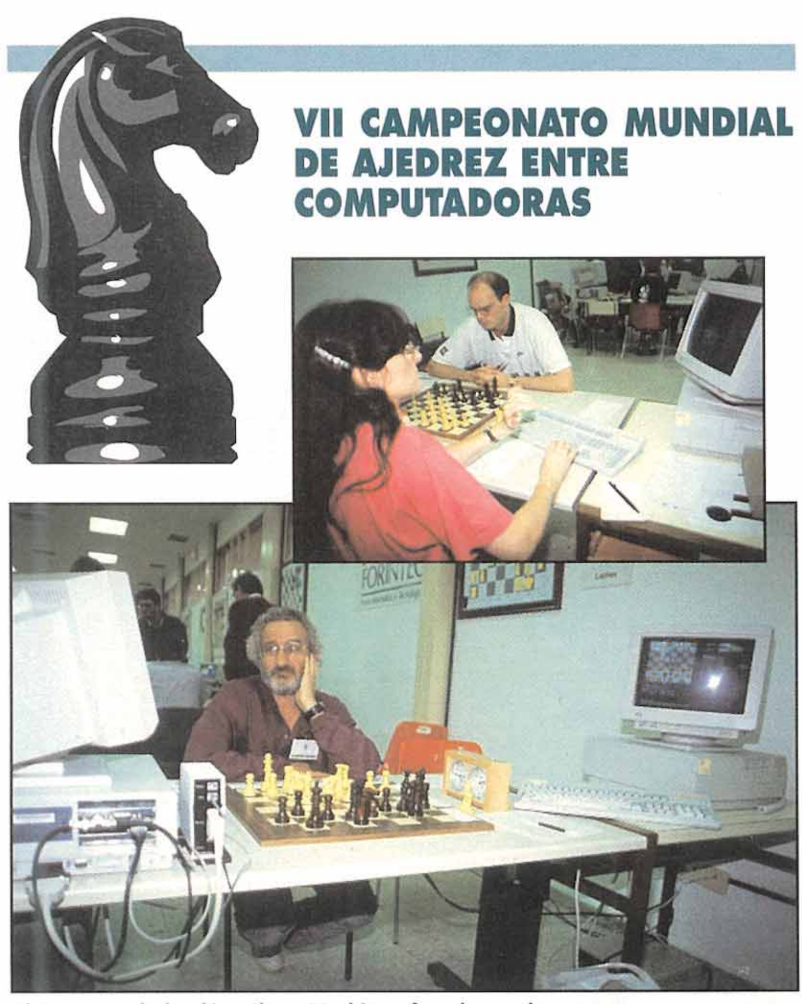
ASÍ GANAN FISCHER Y KASPAROV A LAS MÁQUINAS

Pese a sus innegables progresos, un ordenador todavía juega peor que los mejores ajedrecistas. Eso no quiere decir que no sea capaz de ganar a un gran maestro, como bien saben Larsen, Milos, David Levy -uno de los mayores expertos en este campo- o el mismísimo Anatoly Karpov. También han intentado hacer inclinar el reinado de Fischer y Kasparov pero recibieron buenos correctivos, como se puede comprobar en las dos partidas que transcribimos. La primera enfrentó a Fischer con el «MacHack» y permaneció oculta durante bastante tiempo porque el americano impuso esta condición para jugar. La segunda es más reciente y los competidores son «Deep Thought», entonces campeón del mundo de ordenadores, y Kasparov. La paliza fue impresionante.

Blancas: Fischer; negras: «MackHack»;
1. e4, e5; 2. f4, ef4; 3. Ac4, d5; 4. Ad5, Cf6; 5. Cc3, Ab4; 6. Cf3, O-O; 7. O-O, Cd5; 8. Cd5, Ad6; 9.d4, g5; 10. Cg5, Dg5; 11. e5, Ah3; 12. Tf2, Ae5; 13. de5, c6; 14. Af4, Dg7; 15. Cf6+, Rh8; 16. Dh5, Td8; 17. Dh3, Ca6; 18. Tf3, Dg6; 19. Tc1, Rg7; 20. Tg3, Th8; 21. Dh6++

Blancas: Kasparov; negras: «Deep Thought»;
1. d4, d5; 2. c4, dc4; 3. e4, Cc6; 4. Cf3, Ag4; 5. d5, Ce5; 6.Cc3, c6; 7. Af4, Cg6; 8. Ae3, cd5; 9. ed5, Ce5; 10. Dd4, Cf3+; 11. gf3, Af3; 12. Ac4, Dd6; 13. Cb5, Df6; 14. Dc5, Db6; 15. Da3, e6; 16. Cc7+, Dc7; 17. Ab5+, Dc6; 18. Ac6+, bc6; 19. Ac5, Ac5; 20. Df3, Ab4+; 21. Re2, cd5; 22. Dg4, Ae7; 23. Thc1, Rf8; 24. Tc7, Ad6; 25. Tb7, Cf6; 26. Da4, a5; 27. Tc1, h6; 28. Tc6, Ce8; 29. b4, Ah2; 25. Tb7, Cf6; 26. Da4, a5; 27. Tc1, h6; 28. Tc6, Ce8; 29. b4, Ah2; 30. ba5, Rg8; 31. Db4, Ad6; 32. Td6, Cd6; 33. Tb8+, Tb8; 34. Db8+, Rh7; 35. Dd6, Tc8; 36.a4, Tc4; 37.Dd7, y el negro abandonó.

VII CAMPEONATO MUNDIAL DE AJEDREZ ENTRE COMPUTADORAS



El programa holandés «Chess Machine» fue el ganador en este campeonato, en el que se produjeron notables y sorprendentes ausencias.

culpa del alto coste de desplazamiento, y se vieron obligados a competir a través de líneas conectadas por módem. En ocasiones, los diseñadores reciben subvenciones de empresas y gobiernos que apoyan sus investigaciones y, en otras, no cuentan nada más que con su entusiasmo personal. No es extraño, por lo tanto, que la distancia entre la fuerza ajedrecística de unos y otros sea abismal. Si de equipos de fútbol se tratara, jugarían en divisiones diferentes los primeros y los últimos clasificados.

LA REPRESENTACIÓN ESPAÑOLA BRILLÓ POR SU AUSENCIA

Nuestro país ni siquiera pudo competir. Programar un aparato de este tipo requiere tiempo y dinero, y hemos de reconocer que en este terreno como en la mayoría de los relacionados con la investigación, España no está a la altura que se le supone a una de las primeras potencias industriales del mundo. Para solventar esta carencia, aprovechando el interés que ha despertado la celebración del campeonato en la Facultad de Informática de la Universidad Politécnica, su director, José Zato, está impulsando la creación de un equipo de trabajo entre los estudiantes. Su objetivo es el diseño de un programa que, en el plazo de cinco años, sea capaz de competir con los mejores del mundo. La idea no es nueva, ya que el principal favorito antes de empezar el torneo era el «Hitech», un programa financiado por la Universidad estadounidense de Carnegie Mellon.

S.E.A.

CÓMO GANÓ EL CAMPEÓN AL FAVORITO

Antes de comenzar el VII Campeonato Mundial entre computadoras, el gran favorito, en todos los pronósticos, era el programa americano «Hitech». En la segunda ronda perdió sus posibilidades de triunfar en el torneo cuando fue derrotado por el que finalmente sería el ganador, «Chess Machine». Esta es la partida que jugaron ambos contendientes, un buen ejemplo del nivel alcanzado por los ordenadores.

Blancas: «Hitech»; negras: «Chess Machine»
1. d4, d5; 2. Cf3, Cf6; 3. Af4, Af5; 4. e3, e6; 5. Cbd2, Ae7; 6. c4, Ch5; 7. Da4+, c6; 8. Db3, Ca6; 9. c5, Cf4; 10. ef4, Dc7; 11. Aa6, ba6; 12. Da4, f6; 13. Da6, Tb8; 14. b3, O-O; 15. O-O, Tb5; 16. a4, Tb4; 17. Tfe1, Tfb8; 18. Te3, Af8; 19. Ta2, T8b7; 20. Ta1, Tb8; 21. Tae1, g6; 22. T3e2, Ah6; 23. g3, Dd7; 24. Te3, Ah3; 25. Tb1, Ag4; 26. Tb2, Ag7; 27. Rh1, f5; 28. Td3, Db7; 29. Db7, T8b7; 30. Ce5, Ae5; 31. de5, Ta4; 32. f3, Ah3; 33. Tb1, Ta2; 34. Tc1, a5; 35. Rg1, a4; 36. ba4, Tbb2; 37. Td1, Tc2; 38. Rf2, Tc5; 39. Tb1, Tcc2; 40. Re3, c5; 41. a5, Ta5; 42. Tb6, d4+; 43. Rf2, Taa2; 44. Tb8+, Rg7; 45. Tb7+, Rh6; 46. g4, fg4; 47. Rg3, Td2; 48. Td2, Td2; 49. fg4, Td3+; 50. Rf2, Ag4; 51. Tc7, Tc3; 52. Tc6, c4; 53. h3, Ah3; 54. Td6, Td3; 55. Ta6, c3; 56. Ta1, Td2+; 57. Rg3, c2; 58. Tc1, Ag2; 59. Rh2, d3; 60. f5, Ae4+; 61. Rg3, Td1; 62. fg6, Tc1; 63. gh7, Ah7; 64. Rg2, d2; 65. Rf2, d1=D; 66. Rg3, Dg1+; 67. Rf3, Tf1+; 68. Re2, Df2++.

ANÁLISIS

Hemos enfrentado a cuatro de los más potentes programas de ajedrez en el mercado del PC. Los contendientes fueron «Sargon V» de Activision, «Chessmaster 3000» de The Software Toolworks, «Colosus X Chess» de CDS, y «Grandmaster Chess» de Capstone.

El análisis que se efectúa a continuación trata simultáneamente los cuatro programas, enfocándolos desde los diferentes puntos de vista que pueden resultar de interés, ya sea para el jugador más aficionado como para el que, muy de vez en cuando, "echa una partidilla".



«Chessmaster 3000» es una versión mejorada, sin cambios espectaculares, pero con importantes retoques que atan cabos sueltos de anteriores versiones.



El único defecto visible que se puede encontrar en «Colossus X Chess» se refiere a su manual. Su contenido es bastante pobre en comparación a sus competidores.

PRESENTACIÓN EXTERIOR: MANUAL

En este campo las diferencias no son especialmente notables entre unos y otros, si bien «Sargon V» se despega ligeramente con una presentación algo más atractiva. Además, éste cuenta con una breve introducción del ajedrez en la historia, así como de conceptos básicos de ajedrez. No obstante, esta ventaja queda contrastada con un problema que se hace patente ya en la misma caja de presentación, y que continúa luego en el propio programa. La traducción deja mucho, pero mucho, que desear.

En cuanto a los demás, se pueden calificar todos de correctos, con la excepción del «Colosus X Chess», cuyo manual, en cuanto a forma y contenido, es más pobre que el de sus competidores.

OPCIONES

Todos los programas presentados muestran las opciones más imprescindibles. Varios niveles de juego, análisis de posiciones, buscar mates, etc. Incluso, a excepción del «Colosus», se incluye una opción de "personalidad del oponente", en la que podemos definir con qué estilo jugará nuestro ordenador. Destacar aquí el enfoque muy profesional de «Chessmaster 3000», que cuenta, entre otras, con opciones de práctica de aperturas, pausa, y jugar un torneo, quizá no muy práctico pero sí muy entretenido y agradable.

A «Colosus X Chess» le encontramos una gran carencia en su biblioteca de partidas, así como algunos "bugs" de visualización en el arrastre de las piezas. En general, se aprecia poco control del juego por parte del usuario.

«Sargon V» tiene una biblioteca de partidas muy poco nutrida. Además, a las partidas "clásicas" les falta el nombre de los jugadores, y si queremos visualizar la pantalla de puntuaciones y previsiones durante la partida, ésta nos tapará la planilla de movimientos u otra parte de la pantalla. Encontramos las opciones poco intuitivas (probablemente por la mala traducción del inglés), hay que "visitar" el manual con mucha frecuencia. En el aspecto positivo podemos decir que tiene opciones casi de sobra.

«GrandMaster Chess» aprovecha el excelente modo de resolución de 640 por 480 para mostrar siempre toda la información necesaria, con una excelente presentación, por cierto. Su abanico de prestaciones es suficiente.

GRÁFICOS Y SONIDO

Aquí sí podemos hablar de un claro vencedor que da "jaque mate" a todos sus rivales. Y es que el «Grandmaster Chess», ya desde sus pantallas de instalación, da muestras de haber sido muy mimado por los creadores de gráficos y efectos sonoros. Opciones varias para tarjeta de sonido, así como una excepcional posibilidad de visualizar en modo 640 por 480 por 256 (SuperVGA), dejan claramente por debajo a los demás candidatos de la muestra. A esto hay que añadir diferentes y divertidos juegos de piezas, así como texturas de tablero –mármol, madera y piedra–. Resumiendo, Capstone no ha dejado lugar a la duda. Si quieres un ajedrez vistoso y con impresionantes presentaciones, –el nivel de juego es otra cosa– «Grandmaster Chess» es tu programa.

Por debajo de él, y a una considerable distancia, se coloca «Sargon V». Aunque su única resolución posible, 320 por 200 por 256, no da para muchas alegrías, la verdad es que no se ha descuidado en absoluto este apartado. Admite también varios juegos de piezas, varias texturas,y puede trabajar con las más habituales tarjetas de sonido. Además el detalle del brazo humano y el robotizado que mueven las piezas (según el tipo de oponente, humano o máquina) es

SIMULTÁNEA DE GIGANTES

JAQUE AL ABURRIMIENTO


Desde sus pantallas de presentación, el «Grandmaster Chess» da muestras de haber sido muy mimado por los creadores de gráficos y efectos sonoros.



Camuflado dentro del grupo "de los del montón", «Sargon V» demuestra tener un nivel de juego bastante superior al de todos sus rivales.

bastante agradable, aunque en una partida larga puede llegar a cansar. A los que ya conozcáis las versiones anteriores de «Chessmaster», ésta última os resultará sin duda muy familiar. Básicamente «Chesmaster 3000» se encuadra en el estereotipo de "versión mejorada", sin cambios espectaculares, pero con importantes retoques que atan los cabos sueltos de anteriores evoluciones de este programa. Es el único, además, que cuenta con un modo de pausa, algo que de puro elemental parece habérsele olvidado al resto de los competidores. Muy acertada es la presentación de la partida "war room", en la que toda la información útil está disponible con un sólo golpe de vista.

«Colosus X Chess» no hace honor a su nombre en este apartado. Sus gráficos son tremendamente bastos, los textos lo son aún más y por todas partes parece que nos falta pantalla. La presentación tridimensional del tablero es muy poco clara, y la 2-D muy simple. De acuerdo que para un jugador de ajedrez lo más importante no sea ver piezas animadas ni oír fuegos artificiales en estéreo, pero un pequeño esfuerzo en este campo, sobre todo viendo el buen nivel alcanzado por sus oponentes, habría sido muy de agradecer. Definitivamente, suspenso en presentación para «Colosus X Chess».

NIVEL DE JUEGO

Y finalmente hemos llegado al punto seguramente más interesante de esta comparativa ajedrecística. ¿Quién, de todos los juegos presentados, juega mejor? Para esto, nada mejor que confrontar uno por uno a los contendientes entre sí. Así lo hicimos. Se seleccionó la modalidad de juego de 60 jugadas en 30 minutos, con los niveles más altos de juego que fue posible seleccionar en cada uno de los programa. Normalmente en estos casos solemos encontrar que todos desarrollan un nivel similar, ya que los algoritmos de juego de los que parten estos programas no difieren mucho entre sí. No obstante, en esta ocasión hubo más de una interesante sorpresa.

«Sargon V», camuflado en el grupo "del montón", demostró tener un nivel de juego bastante superior al de todos sus rivales, muy probablemente debido a que es el único que cuenta con biblioteca de finales de partida. Algo básico, y que hasta el momento ha sido el talón de Aquiles de los programas jugadores de ajedrez. Ganó todas y cada una de las partidas planteadas contra el resto de sus rivales, ya fuera con blancas o con negras. Como dato anecdótico, diremos que «Grandmaster Chess», que lleva a gala ser "el juego de ajedrez más potente del mundo", cayó derrotado en uno de los encuentros ante «Sargon V» en tan sólo 22 jugadas. La verdad es que, aparte de la mención hecha sobre la biblioteca de finales, no conocemos cuál es el secreto de los de Activision, pero de una cosa no hay duda. Funciona, y muy bien.

Tras él, existe un apretado duelo por copar la segunda plaza de la clasificación. Este puesto se lo disputan «Grandmaster Chess» y «Chessmaster 3000». Aquí, la elección es casi una cuestión de gustos. Aquellos que estén acostumbrados a las versiones anteriores de «Chessmaster», encontrarán que en ésta se conserva todo lo bueno de antes, con nuevas y muy interesantes opciones. Un programa que, sin lugar a dudas, es muy capaz de satisfacer tanto a los buenos aficionados como a los jugadores ocasionales, indistintamente.

Aunque quizá, para este último, la elección más aconsejable sea «Grandmaster Chess». Capstone con este programa ha hecho del ajedrez un espectáculo de luz y sonido, y para aquellos que encuentren en este juego un pasatiempo muy ocasional, «Grandmaster Chess» les proporcionará ratos muy entretenidos y agradables, ya desde las pantallas de presentación. Esto, naturalmente, no quiere decir que «Grandmaster Chess» sea inferior a «Chessmaster 3000». Su nivel demostró ser parejo al de Software Toolworks. Sí, hemos dicho parejo, y aquí quisiéramos hacer un inciso. Quizá en Capstone se pecó de optimismo cuando «Grandmaster» salió al mercado. Además de considerarlo como el mejor programa de ajedrez del mundo, capacitado para ganar a «Chessmaster 3000» o «Sargon IV». Bien, no tenemos nada que decir sobre el «Sargon IV» (sobre el V sí, y mucho), pero en lo que respecta a «Chessmaster 3000», no dejó de resultarnos curioso que en su primer encuentro con «Grandmaster», ganara la partida.

Capítulo aparte para «Colosus X Chess». Quizá hasta el momento hayamos sido muy duros en la crítica de este programa. Hay que tener en cuenta que lleva en el mercado bastante más tiempo que todos sus rivales. Se podría decir que pertenece a una generación anterior. En cualquier caso, «Colosus» demostró ser tan parco en su juego como en su abanico de opciones.

¿Cuál comprar?

La elección no es fácil. Pero la verdad es que, sea coincidencia o propósito comercial, cada programa encuentra un posicionamiento diferente que puede satisfacer a públicos muy diversos.

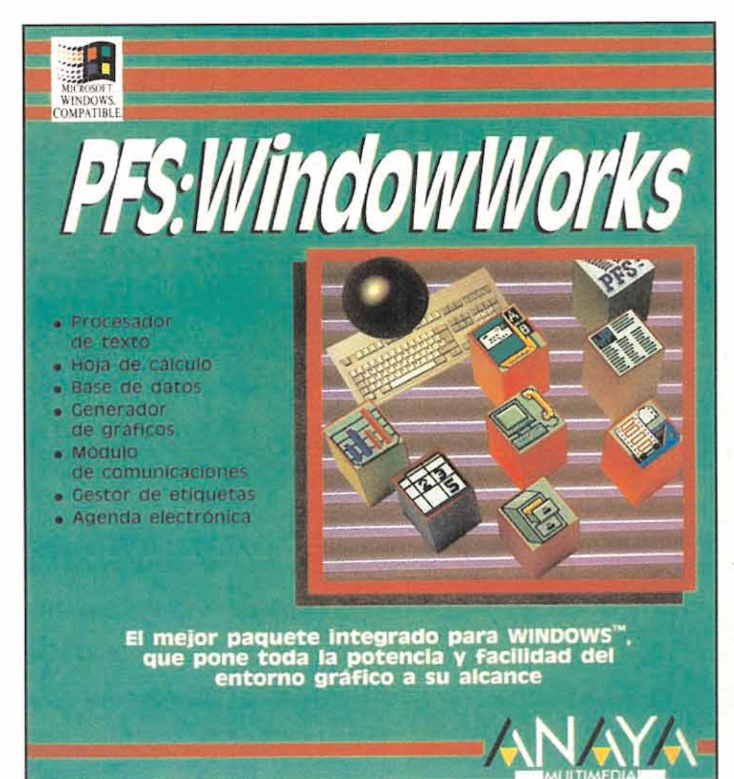
«Sargon V» es el que ha demostrado desplegar un mejor nivel de juego, con una visualización muy correcta y sonido agradable. Hará las delicias de aquellos jugadores ávidos de contrincantes serios, tan difíciles de encontrar (por la no muy alta afición a este deporte) entre sus congéneres. «Chessmaster 3000» será seguramente la elección de los estudiosos del ajedrez. Su manejo es muy intuitivo, y cuenta con múltiples opciones de análisis y aprendizaje, así como una buena biblioteca de partidas que, naturalmente, podemos ampliar.

«Grandmaster Chess» es, quizá, el más compensado de todos. Aparte de sus ya comentados deslumbrantes gráficos y sonido, cuenta con suficientes opciones como para no quedarse corto, pero tampoco aburrirá al jugador ocasional. Este precisamente, junto con el aficionado a la informática y el ajedrez a partes iguales, será el que más disfrutará de «Grandmaster».

A «Colosus X Chess» le pesan los años. Cuenta con pocas opciones, aunque precisamente por eso el funcionamiento se simplifica un tanto, pudiendo ser una buena iniciación para aquellos que dan sus primeros pasos en el mundo del ajedrez.

Eso es todo. A partir de aquí sólo vuestro gusto particular será el que decida quién es, definitivamente, el mejor. Suerte,y defended vuestro rey lo mejor que sepáis. El desafío está servido.





SIETE EN UNO

Anaya Multimedia continúa en la línea de lanzar productos para el entorno Windows a un precio asequible y con prestaciones muy interesantes. Su último producto es PFS: WindowWorks. Este es un paquete que incluye procesador de texto con posibilidades de realizar autoedición, hoja de cálculo, base de datos, generador de gráficos, módulo de comunicaciones, gestor de etiquetas y agenda electrónica. Una auténtica secretaria informática dentro del ordenador que contiene todo lo necesario para cualquiera que desee montarse la oficina en su propio PC. Todo esto no ocupa más que cinco megabytes escasos y la potencia de los programas es similar a la de paquetes de características muy superiores además de, por supuesto, existir entre las siete utilidades una total y absoluta compatibilidad en cuanto a intercambio de ficheros.

(Más información: 91 320 01 19)

AMIGA CON NIVEL PROFESIONAL

GVP, empresa americana prácticamente dedicada al mundo del ordenador de dieciséis bits de Commodore, tiene disponible una super tarjeta de vídeo profesional para Amiga 2000 que convierte a este potente ordenador en una interesante herramienta para cualquier tipo de trabajo gráfico de alta calidad. La Impact Vision 24 posee características tan poderosas como un buffer para almacenar frames de un mega y medio, captura y trabaja con imágenes de 24 bits, o lo que es lo mismo, más de 16 millones de colores, incorpora un digitalizador en tiempo real un genlock y posee salidas en RGB, vídeo compuesto o S-VHS.

Impact Vision 24 viene acompañada por cuatro programas específicos: Caligari IV 24, para hacer rendering, Scala Titulador, para convertir al Amiga en una tituladora profesional de vídeo, Macropaint IV 24, programa de dibujo en 24 bits y una utilidad residente en memoria que controla las casi infinitas posibilidades de la tarjeta.

(Más información: 988 75 11 80)

NUEVAS DIMENSIONES PARA TUS JUEGOS



Ya está aquí la última versión del Action Replay para Amiga. Este aparato, que seguramente casi todos conoceréis en sus versiones anteriores, permite desde capturar pantallas de vuestros juegos favoritos hasta entrar en el código máquina del programa y modificarlo a gusto del consumidor. Existe en versiones tanto externa, para Amiga 500, o interna, para el modelo 2000. El Action Replay III supera en mucho las prestaciones de sus hermanos pequeños y como ejemplo os diremos que si disponéis de un mega de RAM este pequeño dispositivo será capaz de buscar automáticamente vidas infinitas en casi cualquier juego.

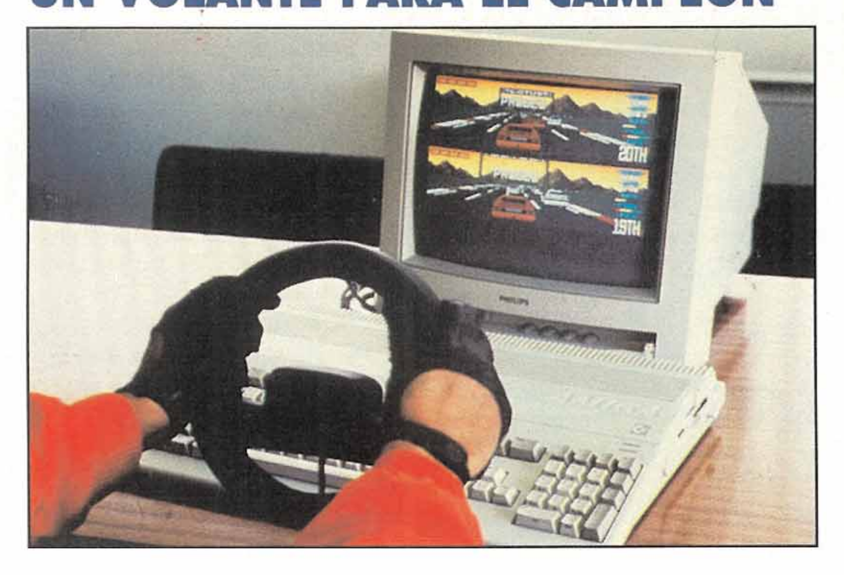
(Más información: 91 380 28 92)

NUEVO SOPORTE ÓPTICO PARA DISCOS LÁSER

Pioneer ha desarrollado un revolucionario colorante orgánico para los discos láser del tipo "escribir una sola vez". Las ventajas de este soporte son una mayor facilidad de grabación de señal tanto en discos de audio como de vídeo, lo que puede provocar la bajada de precio de los equipos destinados a la duplicación, y una mayor calidad de reproducción y estabilidad ante las variaciones de temperatura. Esta película se puede considerar, y así lo piensa la multinacional compañía japonesa, como un primer paso en el desarrollo de sistemas domésticos de escritura/lectura tanto en vídeo como de audio basados en el láser.

Nada, que de aquí a muy poco tiempo –menos de lo que creemos– parece que podremos grabar en compacto igual que ahora lo hacemos en cassete. Toda una revolución que creíamos para el siglo XXI.

UN VOLANTE PARA EL CAMPEÓN



Logic 3 ha diseñado un joystick con forma de volante muy especial. Lo que más llama la atención en el mismo es que no posee ningún soporte y funciona mientras se mantiene en el aire frente al ordenador. Creado especialmente para los juegos de carreras de coches, el campeonísimo británico Nigel Mansell ha quedado encantado con el "freewheel" y ha llegado a un acuerdo con la compañía para promocionar el invento.

Amiga, Atari, C64 y los ordenadores personales serán los beneficiados con este revolucionario periférico. Esperemos que pronto se distribuya por todo el mundo y, por supuesto, eso de todo el mundo incluya a nuestro país.

MÁS MEGAS EN EL MISMO ESPACIO

Las noticias que recibimos muchas veces se superponen una a otra a una velocidad tan rápida que en numerosas ocasiones no nos da tiempo casi ni a publicarlas. Prueba de ello es que mientras se anuncia el TouchPC con tarjetas PCMCIA (o lo que es lo mismo Personal Computer Memory Card International) de 32 megabytes, Aura Associates of Campbell, una empresa de California, ya está a punto de comenzar la producción de PCMCIA de 1.8 pulgadas con 63 y 126 megabytes de capacidad.

Esto convertirá, en breve, a los pequeños ordenadores en potentes máquinas con prestaciones similares a las de sus hermanos mayores.

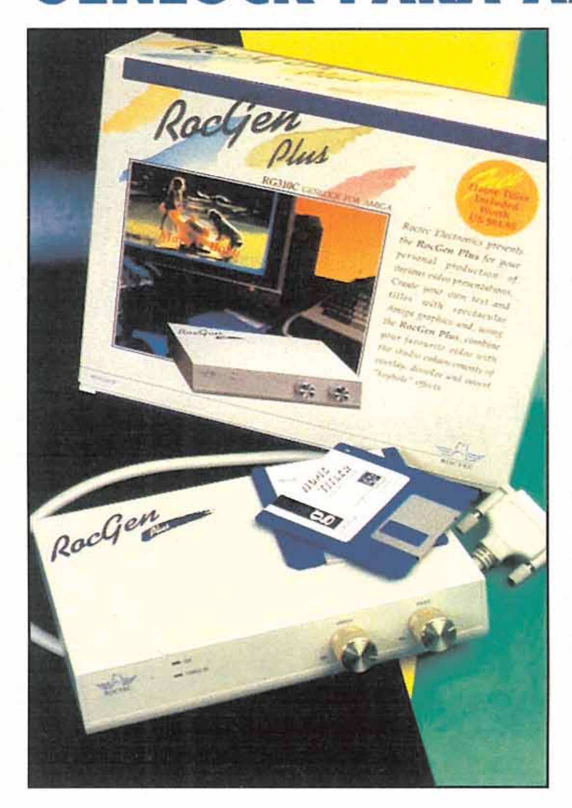
(Más información: EE. UU. 07 1 408 252 28 72)

NUEVO SISTEMA DE FOTO DIGITAL DE KODAK Y NIKON

El cuerpo de un cámara Nikon 8008s oculta el sistema DCS200 profesional de Kodak que cuenta con un sensor CCD capaz de llegar al millón y medio de pixels de resolución. La Nikon 8008s se presenta en cuatro modelos capaces de captar hasta 50 imágenes en color. Las cuatro se pueden conectar mediante un interfaz SCSI a un ordenador provisto del software necesario para captar la imagen y procesarla en su memoria. Este software puede ser cualquier programa de retoque de imágenes que incluya los drivers para el sistema de Kodak y Nikon. De serie vienen controladores para el Adobe Photoshop de Mac y el Aldus Photstyler de PC.

(Más información: 91 626 71 00)

GENLOCK PARA AMIGA



Un Genlock es un aparato que, conectado a un ordenador y una fuente de vídeo, permite grabar las creaciones informáticas de los artistas del pixel en el magnetoscopio e intercalarlas con una imagen real. RocGen Plus para Amiga es capaz de hacerlo, además con una gran calidad y de forma muy simple. Pensado para el mercado doméstico, RocGen Plus incorpora prestaciones profesionales y resulta más que suficiente para aderezar nuestros "videos de primera" con rótulos o animaciones. Además, y como complemento, es tremendamente sencillo de manejar y su empleo no supone más que la conexión de un par de cables y la carga de un disco con el software necesario para su control.

(Más información: 91 527 82 25)

SI NO TE GUSTAN LOS BICHOS...

Un curioso invento electrónico está causando sensación en Hong Kong y nos ha llamado poderosamente la atención. Glory Horse Industries son los fabricantes de Pest Eraser, un aparato que enchufado en cualquier lugar de la casa altera el campo electromagnético de la instalación eléctrica para que éste afecte al sistema nervioso de cucarachas y roedores manteniéndoles alejados del lugar.

Cada Pest Eraser puede cubrir un espacio de 230 metros cuadrados y lo inventó un granjero norteamericano hace ya algún tiempo aunque los fabricantes son, como no, orientales. La única, y muy importante, precaución que tendréis que tener con el aparato es no colocar a vuestro hámster favorito cerca de la unidad. Lo más seguro es que no sobreviva a la emoción producida por este aparatito mata bichos.

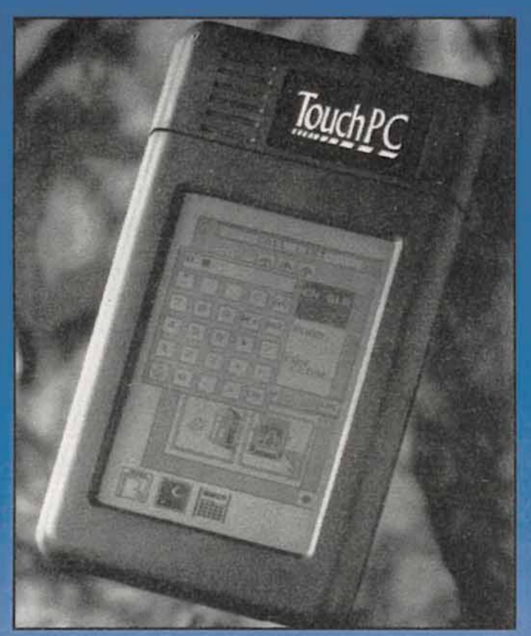
(Más información: 93 415 83 82)

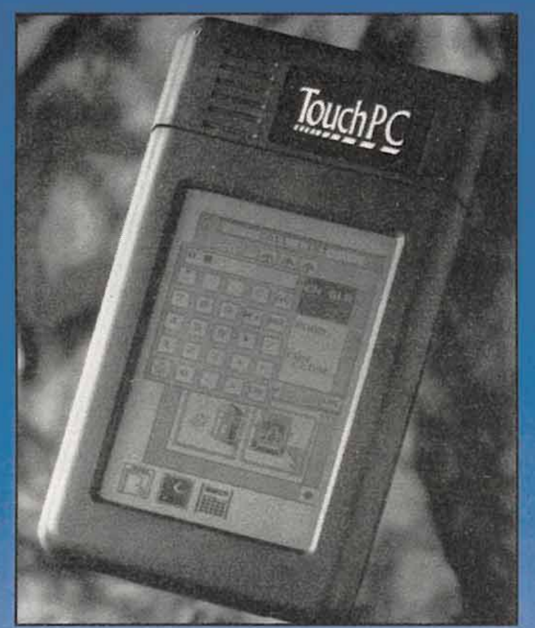
DIGI VIEW MEDIASTATION: UN ESTUDIO DE VÍDEO



New Tek tiene en el mercado un sistema de vídeo denominado Digi View MediaStation que incluye tres productos diferentes pero a la vez complementarios, todos en un mismo paquete. Digi View Gold es un capturador de imágenes de vídeo para Amiga que permite hasta resoluciones de 768 por 480 pixels en dos millones de colores. Digi Paint 3 es un programa de dibujo y retoque con el que modificar las pantallas salvadas con Digi View Gold. Y, como complemento, Elan Performer, utilísimo programa de presentaciones capaz de crear animaciones, grabarlas en disco e incluso simultanearlas con música generada por un periférico MIDI o similar. Los tres productos unidos conforman un interesante sistema que incluso funciona en los modelos Amiga más básicos. (Más información: 93 412 63 10)

EL PC MÁS PEQUEÑO DEL MUNDO





Touch PC es un ordenador desarrollado por ACS Data cuyo diminuto tamaño es verdaderamente asombroso. Cabiendo en una mano, contiene un procesador PC compatible XT a 14 MHz y dos megas de RAM. Entre sus funciones están la de poder gestionar una parte de su memoria para crear un disco RAM y facilitar así la grabación y recuperación de ficheros. Funciona a base de baterías que pueden ser recargadas sin sacarlas del ordenador y su duración máxima es de tres días. En cuanto a las ampliaciones el Touch PC admite tarjetas de RAM PCMCIA de hasta 32 megabytes. Una pequeña pantalla táctil es la que nos da acceso a las funciones de la computadora y permite 40 por 32 columnas de texto. Las diversas configuraciones de Touch PC son a elegir por el comprador e incluyen paquetes de comunicaciones, impresoras o fuentes de alimentación externas.

(Más información: Inglaterra 07 44 61 873 83 23)

LIBROS

APLICACIONES

APRENDE Y PRACTICA... WORDPERFECT 5.1

325 Págs. — 4025 Ptas.

Wordperfect es el procesador de texto más usado en todo el mundo pero poca gente conoce el modo de explotar a fondo todas sus posibilidades. Tras la lectura de este libro sabréis cómo emplear las potentes funciones del programa para crear cualquier tipo de documento. Wordperfect es capaz incluso de trabajar con imágenes. El texto evita desde el principio entrar en explicaciones informáticas que no tendrían mucho sentido para el que sólo usa el ordenador en textos y pasa rápidamente a mostrar el empleo de Wordperfect desde el interior del propio programa. Además viene acompañado de ejemplos que han sido incluidos en un disco, en la contraportada del libro.

PC LEARNING LABS ***
Anaya Nivel "I"

APLICACIONES

DOMINE PAGEMAKER 4 CON EL IBM PC

425 Págs — 4950 Ptas.

Lo que QuarkXpress es a Macintosh lo es Pagemaker a PC. Cualquier diseñador artístico que trabaje en una editorial necesita conocer a fondo este programa si lo que desea es realizar un buen trabajo. Este libro no pretende convertiros en directores de arte de una patada sino iniciaros en el fascinante mundo de la edición.

Por tanto, el texto es mucho más explicativo en forma práctica que teórica y se basa en un ciento por ciento en los completísimos menús del programa que analiza y explica de una forma total. Con Pagemaker cualquier ordenador personal se convertirá en una potente herramienta de autoedición, y el libro te ayudará a conseguirlo.

R. B. Altman y R. Altman ***
Rama Nivel "C"

LENGUAJES

POSTCRIPT GUÍA PRÁCTICA

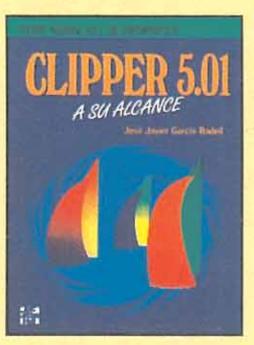
402 Págs. — 5.300 Ptas.

El Postcript es un lenguaje destinado a mostrar información gráfica de una forma estandarizada. Así, casi todas las impresoras de alto nivel poseen intérpretes para poder trabajar con este lenguaje igual que casi todos los programas de diseño gráfico. Este libro se ha escrito pensando no en programadores que empleen el lenguaje sino en diseñadores y artistas gráficos que deseen conocer a fondo la herramienta con la que trabajan. Conocer Postcript es poder eliminar los errores que se cometen en impresión o en filmaciones sobre película en un alto porcentaje.

Ross Smith ***
Jackson Nivel "C"

LENGUAJES

CLIPPER 5.01 A SU ALCANCE



790 Págs. — 4770 Ptas.

El lenguaje llamado Clipper es empleado para crear y gestionar bases de datos de tamaño elevado. Ya está en su versión 5.01 y lo emplean casi todos los programas comerciales que manejan amplios volúmenes de información. Conocer Clipper a fondo es imprescindible para los que os dediquéis a programar con dBase, en cualquiera de sus versiones, y paquetes similares. Este útil libro comienza desde un nivel muy sencillo pero para empezar con él se hace necesario tener ya conocimientos previos de lo que es Clipper, sus limitaciones y sus ventajas.

J J. García-Badeil **
Mc Graw Hill Nivel "C"

.PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

DSS 8
DIGITAL SOUND STUDIO

Nadie duda de la buena calidad del Amiga en lo que a gráficos se refiere, pero en lo que más destaca este ordenador es en su apartado sonoro. El procesador Paula que lleva incorporado es de lo mejor que hay. La lástima es que no abunda mucho software para poder sacar provecho a este microprocesador. Pero esto ya se ha acabado.
Os presentamos un digitalizador de sonido que sacará el máximo partido a las capacidades acústicas del Amiga. El límite sólo lo pondremos nosotros. Si os gusta "hacer" música o sólo sois unos meros aficionados, o simplemente por curiosidad, dejad por un momento los juegos y sumergíos en este mundo tan atractivo que es el arte de componer piezas músicales.

De la mano de GVP nos llega este digitalizador de sonido, con un manual bastante completo y traducido íntegramente al castellano. El Amiga posee habilidades extraordinarias para desenvolverse en el mundo de las sensaciones acústicas. Tanto es así que, a través de sus cuatro canales de sonido, puede reproducir complejas formas de onda en estéreo. De hecho, el hardware de audio que incorpora puede generar cualquier clase de sonido dentro del espectro audible.

A diferencia de otros ordenadores, el Amiga ha sido diseñado especialmente para utilizar un circuito capaz de reproducir y manipular datos de sonidos digitales. Si se le añade un digitalizador de vibraciones sonoras, podrá muestrear directamente en memoria cualquier sonido o pieza musical. Partiendo de esto, las posibilidades son realmente ilimitadas y podremos convertir el Amiga en nuestro propio estudio de sonido.

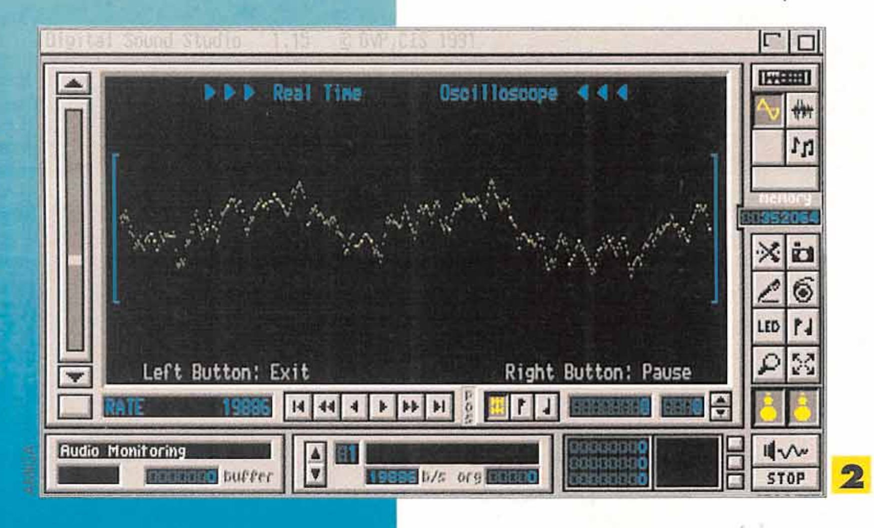
En el mercado existen muchas variedades de digitalizadores de audio, pero hasta ahora no se disponía de ninguno que proporcionara la potencia y posibilidades de este «Digital Sound Studio» (DSS). Este paquete de software combina un excelente digitalizador de ocho bits con un potente software.

Entre sus características principales se encuentran:

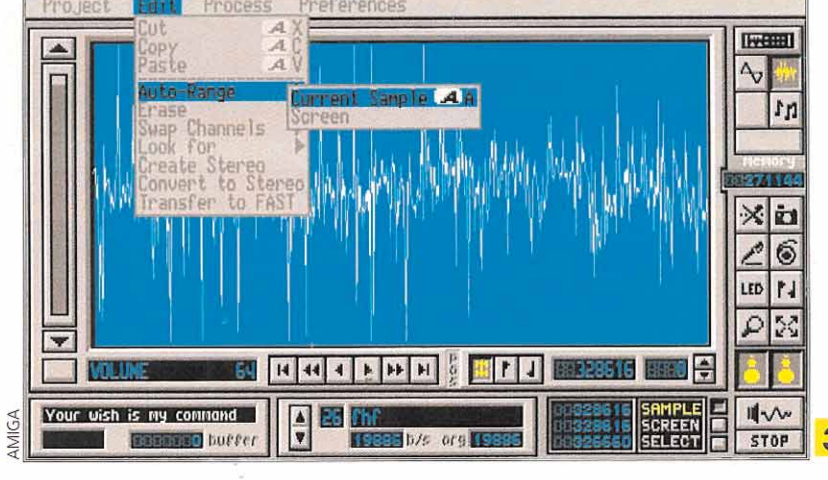
- Manejo simultáneo de hasta 31 samples en memoria.
- Muestreo en estéreo.
- Osciloscopio y análisis en tiempo real.
- Eco y reverberación en tiempo real.
- Editor gráfico de formas de onda.
- Reproducción en mono o en estéreo.
- Diferentes efectos como echo, mezcla, filtrado, remuestreo, etc.
- Grabación en formato IFF, SONIX y RAW.
- Creación de instrumentos con una, tres o cinco octavas.
- Trabajar con cuatro pistas de sonido.
- Compatibilidad con MIDI Standard.
- Compatible con módulos SoundTracker y NoiseTracker.



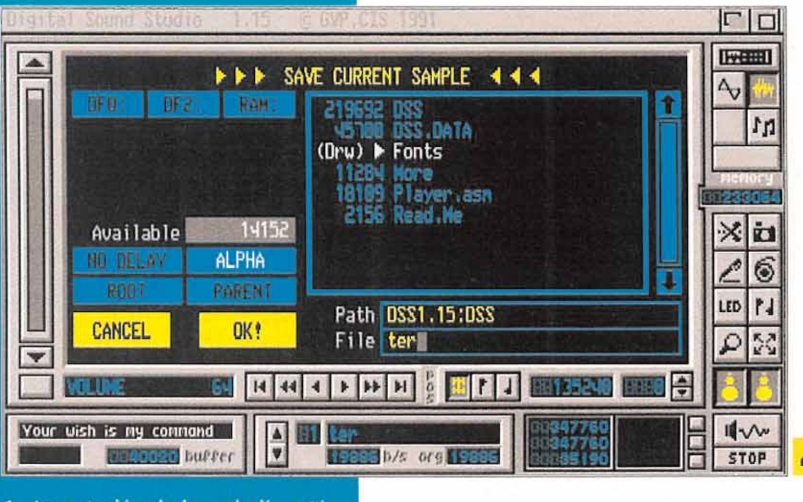
EL SONIDO A



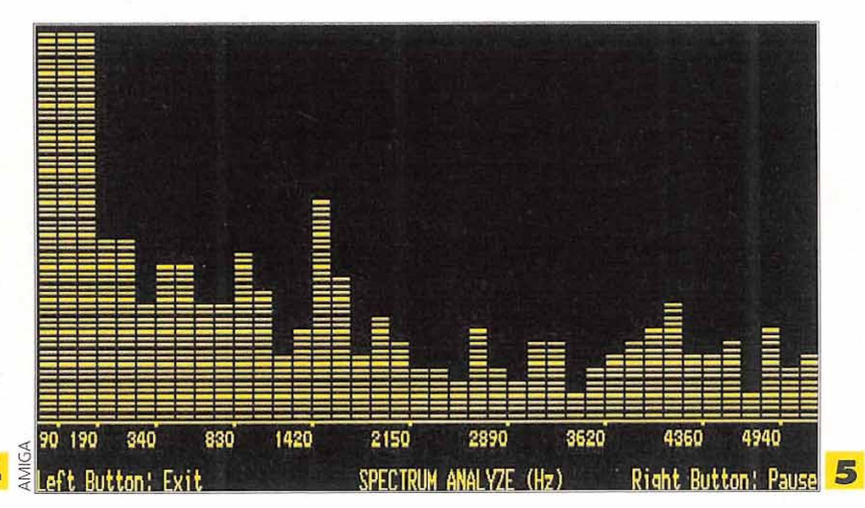
2



3



4



5

1.- La notación de la melodía está escrita con letras, no con notas.
2.- La digitalización se muestra por modo de osciloscopio.
3.- Para modificar el sample hay varias opciones de trabajo.
4.- El acceso a los discos ha sido simplificado mediante directorios.
5.- Otro de los modos posibles de muestreo es por modo HI-FI.
6.- Efectuando una repetición en la cola crearemos una subida de tono.
7.- Será necesario ajustar los parámetros antes de digitalizar.

¿BAKALAO, ROCK O FUNKY?

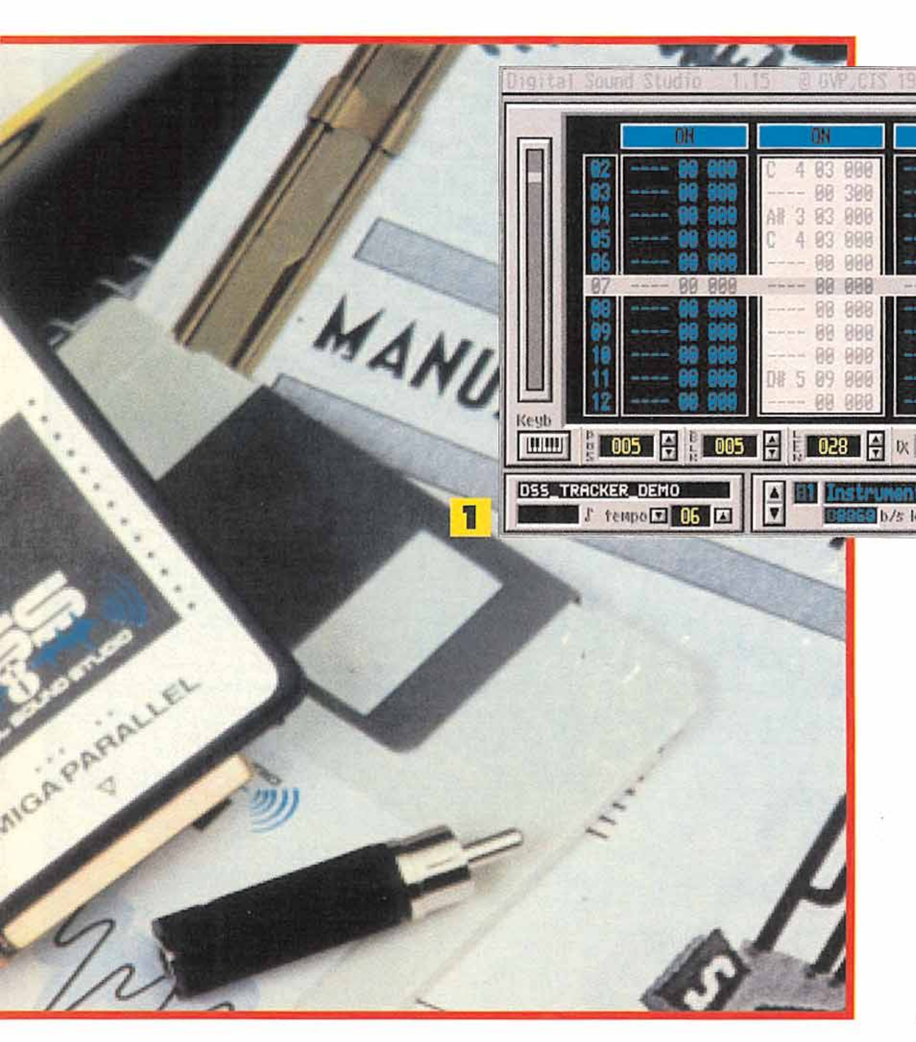
Con este programa digitalizador podremos componer el tipo de música que nos guste desde el principio. Esto es debido a que se incluyen unas demos para escuchar, y podremos utilizar los instrumentos que las forman.

Para componer nuestras melodías usaremos el teclado como un órgano. Éste se transformará en un sintetizador doble, puesto que tendremos dos tipos diferentes de octavas en el mismo teclado. Aparte, tendremos la posibilidad de componer también nuestros propios instrumentos.

El programa incorpora un editor de ondas sonoras, que fabricaremos utilizando el ratón como si de un lápiz se tratara. Los instrumentos se pueden enriquecer mucho más creando efectos tales como voces, ecos, vibraciones, etcétera. Con ellos podremos imitar a nuestros grupos de música favoritos.

Pero la peculiaridad de este paquete de sonido radica en el pequeño digitalizador que acompaña, que de pequeño sólo tiene el tamaño. Sus posibilidades son muchas dependiendo de la capacidad creadora de la persona que lo maneje. Su conexión es tan simple como adquirir un cable tipo RCA, que no se incluye, conectarlo al digitalizador y a la salida de cascos de cualquier equipo de música, y ya está. Es recomendable, para una mayor calidad sonora, digitalizar de un aparato con Compact Disc. También se le puede acoplar un micrófono por medio de un adaptador, que sí se incluye, para tener la posibilidad de hacer nuestros pinitos como vocalistas.

El inconveniente es que será necesario disponer en nuestro ordenador de un mega de memoria mínimo –dos sería lo más recomendable–, para poder digitalizar un sonido sin problemas. En el equipo en el que lo probamos, que disponía de dos megas, digitalizó quince segundos de una canción. Fue un tiempo más que suficiente ya que no se trata de grabar la canción entera, sino que la cuestión es la de digitalizar los "jingles" más adecuados para crear nuestros propios samples. El tiempo de grabación lo podemos aumentar ligeramente bajando los valores de frecuencia y tono, pero la calidad de reproducción no será muy buena. Los



1

AMIGA

A TODO CHIP

controles de monitorado permiten seleccionar diferentes formas de pantalla para el monitorado de un sonido. Una de ellas es la de la representación continua de la forma de onda, de modo similar a un osciloscopio. La forma de onda representada se desplaza en tiempo real. Esto quiere decir que el aspecto que se muestra en pantalla es el sonido actual que estamos escuchando, sin ningún tipo de retardo. Todo ello es muy beneficioso a la hora de cortar y modificar el sample.

La siguiente forma es la del analizador espectral, similar a un diagrama de barras verticales. En este modo se representa la distribución del sonido por frecuencias; la altura de cada barra dependerá del nivel de la señal que reciba.

DANDO LA NOTA

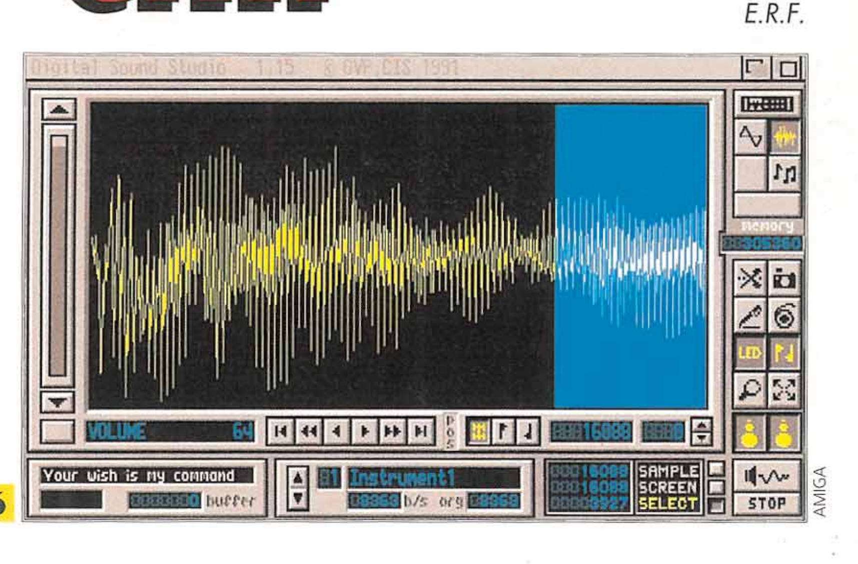
Crear una partitura es muy sencillo, basta con elegir la opción "Edit" y, según vayamos tocando en el teclado, se irán escribiendo en la pantalla del secuenciador. No os preocupéis si no sabéis solfeo, pues tampoco es imprescindible conocerlo. Claro está, que si tenéis conocimientos, mucho mejor os resultará la melodía. La notación utilizada para las notas no es la internacional Do, Re, Mi, etc, sino la notación inglesa con las letras de la (A - G).

Como es habitual en este tipo de programas, podremos afinar a nuestro antojo cada nota con las opciones de volumen, filtro, octaveado, tono y velocidad. La canción compuesta puede ser grabada en tres tipos de formatos, con lo que una composición puede ser escuchada con otro tipo de programas siempre que tengan ese tipo de formato. Como buen estudio de sonido que es, también puedes grabar por pistas hasta un total de cuatro por canal.

Aunque el manual es ligeramente extenso, no os asustéis porque el manejo de «Digital Sound Studio» es muy sencillo, al igual que completo. La tecnología que incorpora es de ocho bits –hasta ahora los que existían eran de cuatro–, lo que quiere decir que procesa la señal de audio con más precisión, brindando así una mejor calidad de sonido. Su relación calidad-precio es excelente y es una buena oportunidad para introduciros en el mundo de la música informatizada.

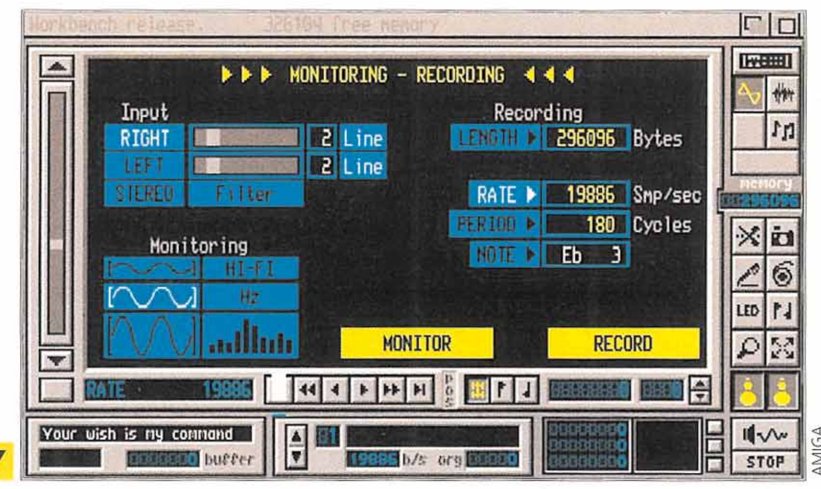
Ya sabéis, si queréis dejar a vuestros amigos realmente boquiabiertos interpretando, para ellos, la última composición de Mike Olfield o el último éxito de los Dire Straits, incorpora este periférico a tu Amiga. Verás lo que es dar bien la nota.

E.R.F.



6

AMIGA



7

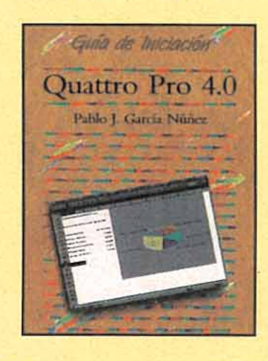
AMIGA

FICHA TÉCNICA
DSS 8

- Compañía: GVP
- Disponible: AMIGA
- Distribuidor: MAIL SOFT
- P.V.P.: 10.900 pesetas

LIBROS

APLICACIONES
«QUATTRO PRO 4.0»



160 Págs — **900 Ptas.**

Perteneciente a la colección de guías de iniciación de Anaya Multimedia, este libro es precisamente eso, una breve pero concisa introducción a una de las más potentes hojas de cálculo del mercado, la «Quattro Pro» de Borland. Al igual que en las restantes obras de esta colección, se explica en diez lecciones el funcionamiento de este programa. Todas sus funciones como generación de gráficos, dar formato a textos, preparar bases de datos, etc. son explicadas con la suficiente claridad. Pueden ser entendidas por aquellos que nunca han utilizado este programa y quieran iniciarse en él con el objeto de aprovechar las grandes posibilidades que ofrece.

Un libro pequeño en tamaño, pero grande en facilidad de aprendizaje.

Pablo J. García Núñez ***
Anaya **Nivel «I»**

APLICACIONES
«ORCAD VST»



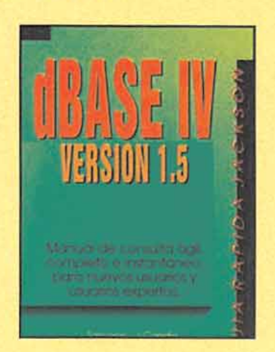
394 Págs — **3500 Ptas.**

Los profesionales del diseño electrónico asistido por ordenador que utilicen normalmente el módulo «OrCAD/VST» van a tener una gran ayuda con esta magna obra.

Su gran amplitud (incluye hasta un disquete de demostración) así como su constatada amenidad, aseguran una gran eficacia en el aprendizaje de este completo y complejo programa. Todos los profesionales de este campo lograrán lo que reza el rótulo de la portada del libro: dominar al 99 por ciento el «OrCAD/VST». A pesar de que el texto utiliza la versión educacional de esta interesante utilidad, al final del mismo se menciona incluso la versión profesional 4.02. Por ello resulta recomendable para los usuarios de cualquier paquete de «OrCAD».

Pedro García Guillén ***
Paraninfo **Nivel «E»**

APLICACIONES
«DBASE IV»



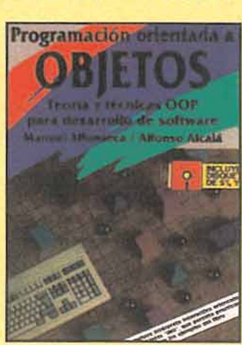
123 Págs. — **1950 Ptas.**

Si has encontrado problemas para entender el funcionamiento de la versión 1.5 del «dBASE IV» este libro te solucionará la mayoría. Es un manual de consulta que te permitirá conocer con facilidad y rapidez todas las numerosas funciones de esta utilidad de gestión de bases de datos. La claridad de las explicaciones lo hace apto, incluso, para los nuevos usuarios.

Pero, de igual forma y dado que trata con cierta profundidad los temas, es también indicado para los expertos que quieran tener una guía de referencia para consultar cualquier cuestión relacionada con este potente programa.

J.I.Salmerón y J.Gandía ***
Jackson **Nivel «I»**

DIVULGACIÓN
«PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS»



346 Págs. — **5300 Ptas.**

La «OOP», o programación orientada a objetos, ha pasado de ser una promesa a convertirse en una realidad. Así lo demuestra el hecho de que ya muchos sistemas y aplicaciones se estén diseñando en base a esta revolucionaria técnica de programación. Este libro y los discos de ayuda que incluye, os van a permitir el conocimiento tanto de la parte teórica como de la parte práctica de esta nueva forma de crear software. El libro describe ambas partes con todo detalle, con lo que su lectura y aprendizaje proporcionará al lector amplios conocimientos de esta utilísima técnica.

Ml Alfonseca y A. Alcalá ***
Anaya **Nivel «E»**

.PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

YO NEXUS 7

NAVIDAD
EN LA FÁBRICA DE PROGRAMAS

Nieve, sí. Hacía frío y estaba nevando. Noche, sí. Desde aquella lejana montaña la ciudad se veía como una diminuta maqueta iluminada por cientos de luces multicolores: pequeñas casitas con las ventanas empañadas; arbolitos en los parques, con escarcha en sus ramas; coches deambulaban de un lado para otro -igual que hormigas en un hormiguero-, personas embutidas en bufandas y abrigos; coros de niños cantores en las escalinatas de algunos hogares...

Seguía nevando, como si una invisible mano gigante agitara con fuerza una de esas bolas transparentes con agua y pedacitos de corcho blanco en su interior. De pequeños, no eran para nosotros otra cosa que "copos de color de azúcar", que manaban de una "máquina de feria" situada allá arriba, escondida en alguna parte entre las estrellas. Aunque no comprendíamos quién la manejaba, ni por qué los copos no eran de color rosa ni estaban dulces. ¡Qué poder tiene la imaginación de los "peques"!

Sí. Nieva. Es Navidad. Y aunque hoy todos en la ciudad descansaban del trabajo y entonaban alegres canciones reunidos con sus familias, allí, en aquella lejana montaña desde donde el mundo se veía como de juguete, todo era muy diferente. Era una casa resplandeciente sobre una extraña colina de hojas y flores silvestres. Ahí estaba ubicada la "Fábrica de Juguetes" del bonachón de Santa Claus. Y allá, como muchas otras noches de muchas otras navidades, estaba "Santa", sentado en una butaca roja y con la barriga empotrada en su escritorio, tecleando -algo despistadillo- en su nuevo y flamante IBM de cinco mil megas de memoria.

Este año estaba más atareado que otras veces; y es que en su fábrica se habían producido notorias remodelaciones: nuevos empleados, nuevas máquinas, nuevos materiales y troqueles ... ¡Había un lío enorme! Este nuevo año había miles de cartas que los niños de todo el mundo y de todas las edades escribían al bueno de "Santa". En esos montones de cartas -algunas escritas con lápiz, otras con tachones y alguna mancha de chocolate, pero todas llenas de ilusión- apenas si se pedían juegos convencionales como los de antes. En aquellos renglones ya no aparecían muñecas que hicieran "pipí" y dijesen "papá"; ni coches teledirigidos, ni caballitos de madera, ni mecanos o "geypermanes", tampoco balones o bicicletas. ¿Qué había sucedido?, pensaba Santa Claus mientras continuaba tecleando los pedidos en su ordenador, adornado con tiras de navidad. Miró a su alrededor contemplando el cambio de "look" que había sufrido su factoría. Tenía nuevos ayudantes y asistentes. Los antiguos enanitos se habían jubilado después de muchas navidades blancas de sacrificado trabajo. En su lugar, y repartidos por por toda la fábrica, unos graciosos duendecillos de pelo verde -llamados Lemmings- corrían de acá para allá transportando cajas repletas de diskettes de colores fluorescentes. Unos ordenaban el material, otros empaquetaban, un lemming más viejo que los demás se encargaba de los listados y el fax...

"Santa" introducía más datos en el computador. ¡Software! -se dijo-. Sí. Las nuevas generaciones preferían software o videojuegos, o "lucecitas saltarinas" -como él las llamaba-. ¡Cómo ha cambiado el negocio!, repitió. Ordenadores portátiles, consolas y cartuchos, suscripciones a la revista Micromanía... ¡Uff! ¡Cuántos encargos!

Una época totalmente diferente comenzaba. Todos aquellos viejos juguetes habían experimentado una importante metamorfosis convirtiéndose en datos, en bits, en "lucecitas saltarinas de colores" de una pantalla, intangibles pero que construían increíbles mundos de diversión antes jamás imaginados. «Mimosín en busca de la suavidad perdida», «Barbie va de compraventura gráfica al supermercado». En algunas cartas hasta se pedían programas que aún no habían sido programados: «Vengador Tóxico contra la Pantera Rosa», «Gulliver en el país de Heavy Metal», «Freddy Krueger engañó a Roger Rabbit»... Pero daba igual, lo importante era que los sueños de los niños, y de los grandes con corazón de niño, se hiciesen realidad en una fechas tan mágicas como lo eran éstas.

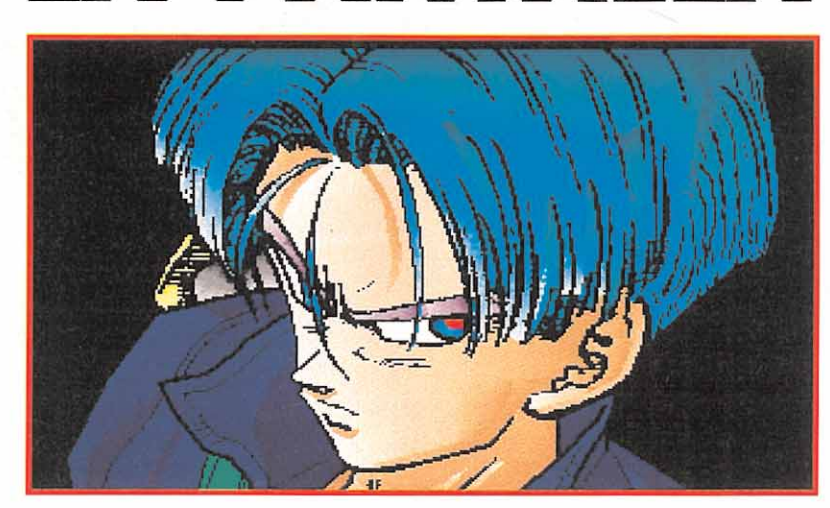
Navidad. Ya todo estaba a punto en la "Fábrica de Ju... -perdón- de Programas". "Santa" desconectó su ordenador y se dirigió al ropero, para cambiar el albornoz que llevaba puesto por su traje rojo con adornos en blanco y su gorra con borla plateada. Mientras algunos de los lemmings cargaban los últimos paquetes en el trineo, dos de los renos más jóvenes terminaban una partida conjunta en la Game Boy. Era la hora. En el estómago del viejo reloj de madera resonó la campanada de aviso. "Santa" apareció en el vestíbulo uniformado y sonriente, y saludó al personal de la fábrica. Todos los lemmings saltaban y aplaudían de alegría.

Era la Noche Mágica. El buenazo de Santa Claus consultó su reloj digital, subió al trineo, agarró las riendas y silbó. Las puertas del taller se abrieron de par en par y un fuerte golpe de aire fresco arrastró el trineo de renos hacia el exterior. Una deliciosa melodía orquestada por cascabeles empezó a surcar los cielos de aquella ciudad y de muchas otras ciudades más. Era la "noche de la ilusión" y allá abajo cientos, miles de calcetines, esperaban ansiosos colgados en las chimeneas. Una estrella brilló en lo alto de la colina y el sueño se hizo otra vez realidad.

Rafael Rueda

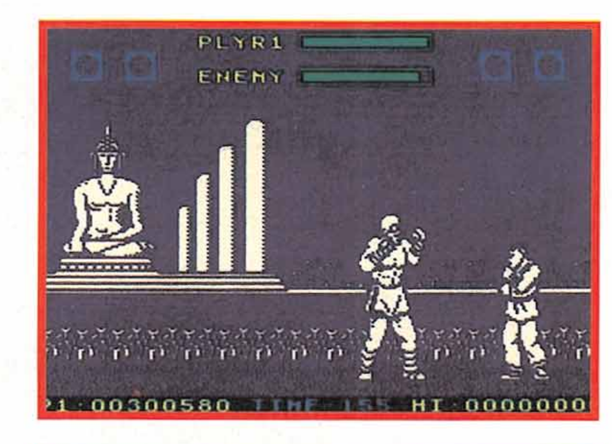
MICRO Manías

LA Otra PANTALLA



¿Quién es este individuo que nos mira con esa cara de perdonavidas?, os preguntaréis. Ni más ni menos que Toranks, el hijo de Vulma. ¿Que no sabéis quién es Vulma? Entonces es que no sóis de esos miles de fanáticos seguidores de la serie de animación más famosa del momento, «Dragon Ball Z». Esta imagen es una auténtica primicia que nos ha servido en bandeja Alberto Pro, un micromaniático de San Juan (Alicante). Contemplad el rostro de uno de los personajes que más darán que hablar en la citada serie y agradecédselo a nuestro amigo, al que desde aquí mandamos un saludo para que siga en esta línea.

Busca las diferencias





Los tiempos adelantan que es una barbaridad. Y si no lo creéis, fijaos en las diferencias entre estas dos pantallas del archiconocido «Street Fighter». Una corresponde a la antigua versión Spectrum -la primera parte del programa- y la otra a la de la Super Nintendo -la segunda-. Las diferencias resultan, lógicamente, enormes, no sólo en el aspecto técnico sino también en cuanto a la forma de luchar o de colocar las estatuas. Sin embargo, aparecen algunos puntos comunes en ellas que es bastante interesante observar con detalle. Los protagonistas, -Ryu y Saga-, son en los dos programas los mismos y el escenario, el templo de Buda, también se mantiene, aunque muy poco tienen que ver entre sí. Los cuatro años que han pasado desde que se publicó el primer «Street Fighter» se dejan notar, pero... hay cosas que siempre permanecerán inalterables.

índice

TODOS LOS PROGRAMAS COMENTADOS EN MICROMANÍA

Desde que el Spectrum marcó el punto de partida del software de entretenimiento, muchos programas han desfilado por nuestras páginas. Aquí tenéis una relación alfabética por nombres de todos ellos desde el número uno de la segunda época de la revista, para que podáis localizar en cualquier momento en que número se encuentra vuestro juego favorito. Si examináis con detenimiento este índice os daréis cuenta de como han cambiado las cosas desde que comenzamos a hacer Micromanía. Los primeros números no incluían más que programas de ordenadores de ocho bits y luego pasamos a Amiga, Atari, PC, consolas... Muchos cambios han tenido lugar en estos casi cinco años de revista. Si queréis recordar como era vuestro juego favorito en el año 88, por ejemplo, no tenéis más que buscarle por orden alfabético y disfrutar con sus pantallas, su solución, su mapa...descubriréis auténticas joyas que teníais medio olvidadas. Seguro.

La forma de manejar el índice es muy sencilla. La primera columna muestra, por orden alfabético, los programas comentados. La segunda columna corresponde a las compañías que crearon el juego. La tercera hace referencia al número en que fue publicado. La cuarta a la página en la que apareció. Los espacios blancos en cualquiera de las columnas representan que el artículo en cuestión está situado dentro de una determinada sección por lo que no lo hemos representado con una página en concreto. La columna encabezada por las siglas ART representa que lo que se hizo con ese determinado juego fue un artículo, si al lado de ella figuran las siglas MAP además encontraréis un mapa del programa en cuestión. La última columna muestra los cargadores que se han publicado. Para localizar el que necesitáis para vuestro ordenador en concreto debéis guiaros por estas siglas: "S" hace referencia a Spectrum, "A" a Amstrad, "C" a Commodore 64, "M" a MSX, "G" a Amiga, "T" a Atari ST y "P", por supuesto, a PC. Si os encontráis con una "N" "X", "Y" o "Z" nos estamos refiriendo a que el artículo en cuestión pertenece a la sección de consolas y la "N" significa NES, "X" Sega Master System, "Y" Game Gear y "Z" Sega Megadrive.

Esperamos que este índice os sea de utilidad y que con él seáis capaces de localizar cualquiera de los programas comentados en la revista.

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
I LUDICRUS	ACTUAL SCREE	32		ART		
ICE BREAKER	TOPO SOFT	24		ART		
ICE PALACE		18	94			G
IMPACT	ASL	1		ART		
IMPERIO CONTRAATACA, EL		54		ART		
IMPOSSAMOLE	GREMLIN	25		ART		
IMPOSSAMOLE		29	78			SG
IMPOSSAMOLE		26	74			A
IMPOSSAMOLE		27	58			T
IMPOSSIBLE MISSION	EPYX	36		ART		
IMPOSSIBLE MISSION II	EPYX	11		ART		
IMPOSSIBLE MISSION II		1		ART		
INDIANA JONES AND FATE...	LUCASARTS	54	53		MAP	
INDIANA JONES AND FATE...		53		ART		
INDIANA JONES AND FATE...		52		ART		
INDIANA JONES AND FATE...		54		ART		
INDIANA JONES AND FATE...		55		ART		
INDIANA JONES AND FATE...		51		ART		
INDIANA JONES... CRUZADA		39		ART		
I. JONES... CRUZADA (ARCADE)		16	48	ART	MAP	
I. JONES... CRUZADA (ARCADE)		17	63			A
I. JONES... CRUZADA (ARCADE)		17	68			CS
INDIANA JONES... CRUZADA		19	108			M
INDIANA JONES... CRUZADA	LUCASARTS	25	72	ART	MAP	
INDIANA JONES... CRUZADA		19		ART		
INDIANA JONES... CRUZADA	U.S.GOLD	18		ART		
INDIANAPOLIS 500	ELECTRON. ARTS	31		ART		
INDY HEAT	STORM	50		ART		
INFESTATION	PSYGNOSIS	24		ART		
INFESTATION		25	90			G
INHUMANOS, LOS	DELTA	27		ART		
IMMORTAL, THE	ELECTRON.ARTS	48		ART		
IMMORTAL, THE		45	44	ART	MAP	
INTENSITY		7	110			C
INTENSITY		7	64	ART		S
INTERNACIONAL SPORTS	EMPIRE	52		ART		
INTERNATIONAL 3D TENNIS	PALACE	29		ART		
INTERNATIONAL RUGBY	CODE MASTERS	8		ART		
INTOCABLES, LOS	OCEAN	19		ART		
INTOCABLES, LOS		20	66			S
INTOCABLES, LOS		20	62	ART		
INTOCABLES, LOS		40	72			P
IO	FIREBIRD	4		ART		
IRON LORD	UBI SOFT	23		ART		
IRON SWORD		43		ART		
IRON TRACKERS	INFOGRAMES	23		ART		
ISHAR.LEGEND OF THE...	SILMARILS	53		ART		
ISHIDO	ACCOLADE	38		ART		
ISHIDO		34		ART		
ISHIDO THE WAY OF STONES		49		ART		
ISLA DEL TESORO	IDEALOGIC	1		ART		
ITALIA 90	U.S.GOLD	25		ART		
IVANHOE	OCEAN	27	46	ART		
IVANHOE		27	60			G
IVANHOE		26		ART		
IZNOGOUD	INFOGRAMES	4		ART		
JABATO	A.D.	22	52	ART	MAP	
JABATO		19		ART		
JACK NICKLAUS	ACCOLADE	24		ART		
JACK NICKLAUS		38		ART		
JACK NICKLAUS SIGNATURE..		50		ART		
JACKIE CHAN		48	68	ART	TIR	N
JAGUAR XJ220	CORE	54	104			G
JAGUAR XJ220		50		ART		
JAHANGIR KHAN	KRISALIS	39		ART		
JAI-ALAI	OPERA	36		ART		
JAI-ALAI	OPERA	34		ART		
JAMES POND	MILLENNIUM	32		ART		
JAMES POND II		48		ART		
JAMES POND UNDERWATER ...		40	28	ART	TIR	Z
JAMES POND UNDERWATER ...		38	80			T
JET BIKE SIMULATOR	CODE MASTERS	4		ART		
JET SET WILLY		5	64			A
JETFIGHTER II	VELOCITY	42		ART		
JIM POWER	LORICIEL	49		ART		
JINKS	GO	4		ART		
JINKS		10	66			C
JOE BLADE	PLAYERS	4		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
JOE MONTANA FOOTBALL		51		ART		
JOHN LOWE'S... DARTS	GREMLIN	23		ART		
JONES IN THE FAST LANE	SIERRA	50		ART		
JORDAN VS BIRD	ELECTRON. ARTS	12		ART		
JORDAN VS BIRD		53		ART		
JOURNEY TO SILIUS		33		ART		
JOURNEY TO SILIUS		36		ART		
JUANA DE ARCO	RAINBOW ARTS	16		ART		
JUDGE DREDD	VIRGIN	35		ART		
JUMPING JACK SON	INFOGRAMES	25		ART		
JUMPING JACK SON		25	93			T
JUMPING JACK SON		29	81			G
JUNGLA II, LA	GRANDSLAM	51		ART		
JUNGLE WARRIOR	ZIGURAT	23		ART		
JUNGLE WARRIOR		24	75	ART	MAP	
JUNGLE WARRIOR		29	80			A
JUPITER'S MASTERDRIVE	UBI SOFT	35		ART		
KARNOV	ELEC. DREAMS	1		ART		
KARNOV	ELEC. DREAMS	2	43	ART	MAP	CS
KE RULEN LOS PETAS	IBER	15		ART		
KENNEDY APPROACH	MICROPROSE	27		ART		
KENNY DALGLISH SOCCER	IMPRESSIONS	25		ART		
KENSEIDEN		28		ART		
KICK OFF	ANCO	16		ART		
KICK OFF		20		ART		
KICK OFF 2	ANCO	27		ART		
KICK OFF 2		26		ART		
KICK OFF 2		35		ART		
KID GLOVES	MILLENNIUM	24		ART		
KID GLOVES		26	70			T
KID GLOVES		26	70			G
KILLING CLOUD,THE	IMAGEWORKS	46		ART		
KILLING GAME SHOW	PSYGNOSIS	30		ART		
KILLING GAME SHOW		31				G
KILLING GAME SHOW		42	104			T
KING OF CHICAGO, THE	CINEMAWARE	8		ART		
KING'S QUEST V	SIERRA	50		ART		
KING'S QUEST V		40		ART		
KING'S QUEST V		41	68	ART		
KINGS OF THE BEACH	ELECTRON. ARTS	18		ART		
KLAX	DOMARK	31		ART		
KLAX		36		ART		
KLAX		48		ART		
KLAX		24		ART		
KNIGHT FORCE	TITUS	18		ART		
KNIGHT FORCE		22		ART		
KNIGHTS OF THE SKY	MICROPROSE	43		ART		
KONG'S REVENGE		44	64		MAP	
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE		55		ART		
KRYPTON EGG	HITECH-INFOG	24		ART		
KULT	EXXOS	19		ART		
KUNG-FU WARRIOR	INFOGRAMES	26		ART		
LARRY	SIERRA	48		ART		
LARRY		47		ART		
LARRY V	SIERRA	50		ART		
LARRY V		49		ART		
LAST BATTLE	ELITE	44	80			G
LAST BATTLE		43		ART		
LAST DUEL		13	97			A
LAST NINJA II	SYSTEM 3	8		ART		
LAST NINJA II		29		ART		
LAST NINJA II		30	125			G
LAST NINJA II		31				P
LAST NINJA II		9	67			S
LAST NINJA II		9	54	ART	MAP	A
LAZER FORCE	CODE MASTERS	2		ART		
LEANDER	PSYGNOSIS	52		ART		
LEANDER		49		ART		
LEANDER		49	111			G
LEATHER GODDESSES...	INFOCOM	55		ART		
LED STORM	CAPCOM	11	62	ART		CS
LED STORM		13		ART		
LED STORM		13	96			A
LED STORM		16	64			G
LEE TREVINO'S ... GOLF		41		ART		
LEGEND OF DJEL	TOMAHAWK	19		ART		
LEGEND OF KYRANDIA,THE	WESTWOOD	55		ART		
LEGEND OF KYRANDIA,THE	WESTWOOD	53		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
LEGEND OF THE LOST	IMPRESSIONS	33		ART		
LEMMINGS	PSYGNOSIS	37		ART		
LEMMINGS		39	57			P
LEMMINGS		39	58			G
LEMMINGS		42	100			T
LEMMINGS 2	PSYGNOSIS	54		ART		
LEONARDO	STARBYTE	21		ART		
LEVIATHAN	ENGLISH	1		ART		
LHX ATTACK CHOPPER	ELECTRON. ARTS	38		ART		
LIBRO DE LA SELVA, EL	COKTEL VISION	13		ART		
LIFE & DEATH	SOFT. TOOL.	33		ART		
LIFE & DEATH II	SOFT. TOOL.	41		ART		
LIGHT CORRIDOR, THE	INFOGRAMES	36	112			A
LIGHT CORRIDOR, THE		31		ART		
LINE OF FIRE	U.S.GOLD	45		ART		
LINE OF FIRE		37	92			S
LINKS	ACCESS	42		ART		
LIVE AND LET DIE	ELITE	10		ART		
LIVE AND LET DIE		8		ART		
LIVE AND LET DIE		7	111			C
LIVE AND LET DIE		7	74	ART	MAP	A
LIVE AND LET DIE		8	65			S
LIVE AND LET DIE		19	109			G
LIVERPOOL	GRANDSLAM	54		ART		
LIVINGSTONE, SUPONGO II	OPERA	19		ART		
LIVINGSTONE, SUPONGO II		21		ART		
LIVINGSTONE, SUPONGO	OPERA	5	64			C
LIVINGSTONE, SUPONGO II		21	46	ART		
LOGICAL	RAINBOW ARTS	38		ART		
LONE WOLF	AUDIOGENIC	43	108			P
LONE WOLF		40		ART		
LOOM	LUCASARTS	50		ART		
LOOM		29		ART		
LOOM		30	88	ART		
LOOPZ	AUDIOGENIC	37		ART		
LOOPZ		37	99			S
LORD OF THE RINGS	INTERPLAY	48		ART		
LORNA	DINAMIC	29	64	ART	MAP	
LORNA		32	68			S
LOST PATROL	OCEAN	27		ART		
LOST PATROL		38		ART		
LOTUS E. TURBO CHALLENGE	GREMLIN	32		ART		
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	GREMLIN	46	75			G
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	GREMLIN	45		ART		
LOTUS TURBO CHALLENGE 2		47	84			T
LUCKY LUKE	COKTEL VISIO	4		ART		
M-1 TANK PLATOON	MICROPROSE	38		ART		
M.MOUSE CASTLE ...		47		ART		
M.U.D.S.	RAINBOW ARTS	35		ART		
M1 TANK PLATOON	MICROPROSE	36		ART		
M1 TANK PLATOON		50		ART		
MAD MIX 2	TOPO	25	86	ART	MAP	
MAD MIX 2		32	68			P
MAD MIX 2		24		ART		
MAD MIX GAME	TOPO	10		ART		
MAD MIX GAME		2	39	ART	MAP	S
MAD MIX GAME		1		ART		
MAD TV	RAINBOW ARTS	45		ART		
MADSHOW	SILMARILS	25		ART		
MAGIC GARDEN,THE	ELECTRONIC Z	46		ART		
MAGICIAN	LORICIEL	33		ART		
MAGNETRON		2	54	ART	MAP	S
MAGNETRON		3	56			C
MAMBO	POSITIVE	18		ART		
MANCHESTER UNITED	KRISALIS	25		ART		
MANCHESTER UNITED EUROPA	KRISALIS	42		ART		
MANIAC MANSION	LUCASARTS	26		ART		
MANIAC MANSION	LUCASARTS	28	46	ART		
MANIX	MILLENNIUM	35		ART		
MARAUDER	HEWSON	11	73			C
MARAUDER		5	64			S
MARAUDER		4		ART		
MARBLE MADNESS	ELECTRON. ARTS	49	80	ART	TIR	Z
MARIO ANDRETTI'S RACING...	ELECTRON. ARTS	41		ART		
MATA HARI	LORICIEL	12		ART		
MAUPITI ISLAND	LANKHOR	43		ART		
MAYA	SILMARILS	24		ART		
MAYDAY SQUAD	TYNESOFT	20		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
MAZEMANIA		19	94	ART	MAP	S
MEAN STREAK	MIRRORSOFT	3		ART		
MEGA MAN		50		ART		
MEGA TWINS		43	91	ART	MAP	
MEGACHESS	IBER	7		ART		
MEGAFORTRESS	MINDSCAPE	52		ART		
MEGANOVA		5	60	ART	MAP	AMS
MEGAPHOENIX	DINAMIC	35		ART		
MEGAPHOENIX		45	68			P
MEGAPHOENIX		36		ART		
MEGAPHOENIX		37	96			S
MEGATRAVELLER	PARAGON SOFT	37		ART		
MEGATRAVELLER		45	12	ART	MAP	
MEGATRAVELLER 2	EMPIRE	44		ART		
MENACE	PSYGNOSIS	18		ART		
MENACE		19	109			C
MENACE		22	68			G
MERCS		44	76			T
MERCS		45	26	ART	MAP	Z
MERCS		46		ART		
MERCS		38	41	ART	MAP	
MERCS		40	74			S
MERCS		41	83			A
MERCS		42	100			C
MERCHANT COLONY	IMPRESSIONS	46		ART		
METAL MASTERS	INFOGRAMES	36		ART		
METAL MUTANT	SILMARILS	37		ART		
METROPOLIS	MELBOURNE HO	12	63	ART	MAP	
MICKEY MOUSE	GREMLIN	6		ART		
MICKEY MOUSE		4	66	ART	MAP	CS
MICKEY MOUSE		7	110			A
MICROPROSE SOCCER	MICROPROSE	16		ART		
MICROSOFT FLIGHT SIMUL.	MICROSOFT	11		ART		
MIDI MAZE	HYBRID ARTS	3		ART		
MIDNIGHT RESISTANCE	OCEAN	29	49	ART	MAP	
MIDNIGHT RESISTANCE		27		ART		
MIDNIGHT RESISTANCE		30	125			G
MIDNIGHT RESISTANCE		37	100			A
MIDWINTER	RAINBIRD	34		ART		
MIG 29	DOMARK	38		ART		
MIG 29 SUPERFULCRUM	DOMARK	46		ART		
MIG-29 FULCRUM	DOMARK	36		ART		
MIGHTY BOMBJACK	ELITE	42		ART		
MILLEMIGLIA	SIMULMONDO	50		ART		
MILLENIUM RETURN EARTH	EMPIRE	54		ART		
MINDBENDER	GREMLIN	25		ART		
MINI-GOLF	MAGIC BYTES	21		ART		
MINI-GOLF	MAGIC BYTES	22		ART		
MISSION IMPOSSIBLE		52		ART		
MISSION JUPITER	CODE MASTERS	2		ART		
MISTER GAS	XORTRAPA	30		ART		
MONKEY ISLAND	LUCASARTS	31		ART		
MONSTER LAND WONDER BOY		37		ART		
MONTY PHYTON'S	CORE	37	100			P
MONTY PYTHON'S		35	76			P
MONTY PYTHON'S		35	77			G
MONTY PYTHON'S		37	90			C
MONTY PYTHON'S		33		ART		
MOON BLASTER	LORICIEL	32		ART		
MOONSHINE RACERS	MILLENNIUM	37		ART		
MOONWALKER	U.S.GOLD	36		ART		
MOONWALKER		20	49	ART	MAP	
MOONWALKER		19		ART		
MOONWALKER		20	66			AS
MOONWALKER		24	82			P
MORTADELO Y FILEMON	MAGIC BYTES	10		ART		
MORTADELO Y FILEMON		2	60	ART	MAP	ACS
MORTADELO Y FILEMON 2	ANIMAGIC	21		ART		
MOT	OPERA	18	65	ART	MAP	
MOT		17		ART		
MOTHER GOOSE	SIERRA	50		ART		
MOTOCROSS MANIACS		43		ART		
MOTOR MASSACRE	GREMLIN	10		ART		
MOTOR MASSACRE	GREMLIN	15		ART		
MOTORBIKE MADNESS	MASTERTRONIC	11		ART		
MOTORBIKE MADNESS		10		ART		
MR.HELI	FIREBIRD	19		ART		
MR.WEEMS		3	56			A

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
WINDOW WIZARD	RELINE	29	73			G
WINDSURF WILLY	SILMARILS	26		ART		
WING COMMANDER	ORIGIN	50		ART		
WING COMMANDER		44		ART		
WING COMMANDER II	ORIGIN	53		ART		
WINGS OF FURY	BRODERBUND	35		ART		
WINTER	ACCOLADE	47		ART		
WOLFCHILD	CORE DESIGN	46		ART		
WOLFPACK	MIRRORSOFT	38		ART		
WONDER BOY		42		ART		
WONDER BOY	ACTIVISION	50	80	ART	TIR	Z
WONDER BOY IN MONSTER...		31		ART		
WONDER BOY IN MONSTER...		36		ART		
WONDER BOY:THE DRAGON'S		53		ART		
WONDER BOY:THE DRAGON'S		53	84	ART	TIR	Y
WOODY POP		44		ART		
WORLD CLASS CHESS SARGON	ACTIVISION	49		ART		
WORLD CLASS LEADERBOARD		45		ART		
WORLD CUP ITALIA 90		34		ART		
WORLD CUP SOCCER 90	VIRGIN	25		ART		
WORLD CUP SOCCER'90		29	81			S
WORLD CHAMP. SOCCER	ELITE	41		ART		
WORLD DARTS	MASTERTRONIC	6		ART		
WORLD GAMES		33		ART		
WORLD TENNIS CHAMP.	MINDSCAPE	55		ART		
WORLD TOUR GOLF	ELECTRON. ARTS	2		ART		
WRATH OF THE DEMON	EMPIRE	35	62	ART		
WRATH OF THE DEMON		35	73			G
WRESTLEMANIA	OCEAN	43		ART		
WWF SUPER WRESTLEMANIA		53		ART		
WWF SUPERSTARS		42		ART		
X-OUT	RAINBOW ARTS	23		ART		
X-OUT		25	94			G
X-WING	LUCASART	53		ART		
XARAX	FIREBIRD	7		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
XENON	MELBOURNE	3		ART		
XENON		19		ART		
XENON		13	6	ART		
XENON		17	69			G
XENON		22	69			P
XENON 2	IMAGE WORKS	22		ART		
XENON 2		28	70			P
XENOPHOBE	MICROSTYLE	22		ART		
XENOPHOBE		34		ART		
XIPHOS	ELECTRON.ZOO	31		ART		
XOR	LOGOTRON	1		ART		
XYBOTS		50		ART		
XYBOTS	TENGEN	17	66			A
XYBOTS		18		ART		
XYBOTS		19	109			M
XYBOTS		22	66			G
XYBOTS		16	6	ART		
YETI	DESTINY	2		ART		
YIE AR KUNG-FU	IMAGINE	3	56			C
YOGI'S GREAT ESCAPE		36	116			C
YOGI'S GREAT ESCAPE		37	92			T
Z-OUT	RAINBOW ARTS	33		ART		
ZANY GOLF		36		ART		
ZANY GOLF	ELECTRON. ARTS	14		ART		
ZAXXON 3-D		20		ART		
ZELDA II: ADVENTURE OF L		34		ART		
ZIGZAG	MIRRORSOFT	3		ART		
ZIPI Y ZAPE	DRO-SOFT	14		ART		
ZONA 0	TOPO	34		ART		
ZONA 0		35		ART		
ZONA 0		37	94			S
ZONA 0		37	98			A
ZONA 0		41	82			P
ZOOM!		31		ART		
ZYNAPS	HEWSON	7		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
007 LICENCIA PARA MATAR	DOMARK	16	67			CS
007 LICENCIA PARA MATAR	DOMARK	17		ART		
007 LICENCIA PARA MATAR	DOMARK	18		ART		
007 LICENCIA PARA MATAR	DOMARK	22	65			P
007 LICENCIA PARA MATAR	DOMARK	16	58	ART		
007 LICENCIA PARA MATAR	DOMARK	18	94			A
1943	CAPCOM	11		ART		
1943	CAPCOM	5		ART		
1943	CAPCOM	6	77	ART	MAP	S
1943	CAPCOM	6	95			C
1ST PERSON PINBALL	TYNESOFT	24		ART		
3-D CONSTRUCTION KIT		41	63	ART		
3-D HELICOPTER SIMULADOR	SIERRA	27		ART		
3D CONSTRUCTION KIT	DOMARK	40		ART		
3D POOL	FIREBIRD	15		ART		
3D STOCK CAR	FIREBIRD	6		ART		
4 SOCCER SIMULATORS	CODE MASTERS	11		ART		
4x4 OFF-ROAD RACING	EPYX	8		ART		
688 ATTACK SUB	ELECTRONIC A	27		ART		
688 ATTACK SUB	ELECTRONIC A	38		ART		
7 COLORS	INFOGRAMES	44		ART		
A-TRAIN	MAXIS	55		ART		
A.D.S.	FUTURA	34		ART		
A.D.S.	FUTURA	38		ART		
A.M.C.	DINAMIC	18	74	ART	MAP	
A.P.B.	TENGEN	20		ART		
A.P.B.	TENGEN	18		ART		
AAARGH	MELBOURNE HO	15		ART		
AAARGH	MELBOURNE HO	3		ART		
ABADIA DEL CRIMEN	OPERA	3	56			SD
ABADIA DEL CRIMEN, LA	OPERA	3		ART		
ABRACADABRA	ODISEA SOFT	7		ART		
ACE 2088	CASCADE	15		ART		
ACTION FIGHTER	FIREBIRD	19		ART		
ADDAMS FAMILY	OCEAN	51	72			ST
ADDAMS FAMILY	OCEAN	50		ART		
ADDAMS FAMILY, THE		54	78		TIR	N
ADDAMS FAMILY, THE		53		ART		
ADDAMS FAMILY, THE	OCEAN	48		ART		
ADDAMS FAMILY,THE		50	88			A
ADDAMS FAMILY,THE		50	88			G
ADDICTA BALL		7	111			M
ADIDAS CHAMP. FOOTBALL	OCEAN	28		ART		
ADIDAS TIE BREAK	OCEAN	30		ART		
ADVANCED FLIGHT TRAINER	ELECTRONIC A	2		ART		
ADVANTAGE TENNIS	INFOGRAMES	45		ART		
ADVENTURES BAYOU BILLY		38		ART		
ADVENTURES OF LOLO 2		36		ART		
AERIAL ASSAULT		32		ART		
AFRICAN RAIDERS	TOMAHAWK	13		ART		
AFRICAN TRAIL	POSITIVE	31		ART		
AFTER BURNER	ACTIVISION	20		ART		
AFTER BURNER II		36		ART		
AFTER THE WAR	DINAMIC	36		ART		
AFTER THE WAR		14	73			AS
AFTER THE WAR		26	70			G
AFTER THE WAR		14	64	ART	MAP	
AFTER THE WAR		14	74			M
AFTERBURNER		11	76			M
AFTERBURNER		8	6	ART		C
AFTERBURNER		9	66			S
AH-73M THUNDERHAWK	CORE	44		ART		
AIR RALLY	ACTIVISION	2		ART		
AIR RESCUE		52		ART		
AIRBORNE RANGER	MICROPROSE	11		ART		
ALCATRAZ	INFOGRAMES	48	98			G
ALCATRAZ	INFOGRAMES	51	72			T
ALCATRAZ	INFOGRAMES	47		ART		
ALIEN 3		55		ART		
ALIEN STORM	U.S. GOLD	44	76			S
ALIEN STORM	U.S. GOLD	44	80			G
ALIEN STORM	U.S. GOLD	42	46	ART	TIR	Z
ALIEN STORM	U.S. GOLD	46	72			T
ALIEN STORM	U.S. GOLD	43		ART		
ALIEN SYNDROME	THE EDGE	13		ART		
ALIEN SYNDROME	THE EDGE	11	57	ART	MAP	S
ALIEN SYNDROME	THE EDGE	12	73			C
ALIEN SYNDROME	THE EDGE	13	100			A

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
ALIEN SYNDROME	THE EDGE	15	56			M
ALIEN SYNDROME	THE EDGE	16	64			G
ALONE IN THE DARK	INFOGRAMES	55		ART		
ALONE IN THE DARK	INFOGRAMES	53		ART		
ALTERED BEAST	ACTIVISION	20		ART		
ALLEYWAY		37		ART		
AMAZING SPIDER-MAN, THE	EMPIRE	32		ART		
AMAZING SPIDERMAN, THE		36		ART		
ANARCHY	HEWSON	31				G
ANCIENT ART OF WAR, THE	BRODERBUND	44		ART		
ANCIENT BATTLES	CCS	38		ART		
ANDY CAPP	MIRRORSOFT	3		ART		
ANDY CAPP	MIRRORSOFT	4	50			S
ANDY CAPP	MIRRORSOFT	4	50	ART	MAP	AS+
ANGEL NIETO POLE 500	OPERA	25		ART		
ANGEL NIETO POLE 500	OPERA	24		ART		
ANIMATOR	AUTODESK	53		ART		
ANOTHER WORLD	DELPHINE	46	65	ART	MAP	
APPRENTICE	RAINBOW ARTS	31		ART		
APPRENTICE	RAINBOW ARTS	36	111			G
APPRENTICE	RAINBOW ARTS	38	83			T
ARACNOFOBIA	DISNEY SOFTW	35		ART		
ARACNOFOBIA	DISNEY SOFTW	38		ART		
ARCADE SMASH HITS		54		ART		
ARCH RIVALS		53		ART		
ARCHIPELAGOS	LOGOTRON	16		ART		
ARKANOID	IMAGINE	5	64			AD
ARKANOID II	IMAGINE	20		ART		
ARKANOID II	IMAGINE	11	73			T
ARMA LETAL	OCEAN	54		ART		
ARMOUR-GEDDON	PSYGNOSIS	38		ART		
ARNOLD PALMER TOUR. GOLF		35		ART		
ARROW FLASH		39		ART		
ART ALIVE		52		ART		
ARTURA	GREMLIN	10		ART		
ARTURA	GREMLIN	7	80	ART	MAP	S
ARTURA	GREMLIN	7	110			A
ASPAR G.P.MASTER		5	68	ART	MAP	
ASSAULT CITY		34		ART		
ASTAROTH		21	60			T
ASTERIX		49		ART		
ASTERIX EN LA INDIA	COKTEL VISIO	9		ART		
ASTERIX Y EL GOLPE MENHIR	COKTEL VISIO	20		ART		
ATF	DIGITAL INTE	3		ART		
ATOM ANT	HI-TEC	31		ART		
ATOMINO	PSYGNOSIS	40		ART		
ATROG	ZAFIRO	4		ART		
AUSTRALIAN GAMES	U.S.GOLD	29		ART		
AUTOCRASH	ZIGURAT	45	68			A
AUTOCRASH	ZIGURAT	36		ART		
AUTOCRASH	ZIGURAT	34		ART		
AUTOCRASH	ZIGURAT	37	96			S
AVENTURA ESPACIAL, LA	A.D.	29		ART		
AVENTURA ORIGINAL, LA	A.D	15		ART		
AVENTURA ORIGINAL, LA	A.D.	18	68	ART	MAP	
AVENTURA ORIGINAL, LA	A.D.	15		ART		
AWESOME	PSYGNOSIS	36		ART		
AX BATTLER: LEGEND GOLDEN		49		ART		
AXEL'S MAGIC HAMMER	GREMLIN	23		ART		
AXEL'S MAGIC HAMMER	GREMLIN	23	75			T
AYRTON S. SUPER MONACO II		54		ART		
AYRTON S. SUPER MONACO II		51		ART		
AYRTON S. SUPER MONACO II		53		ART		
BAAL		18	96			C
BAAL		21	58			G
BAAL		22	66			T
BABY JO	LORICIEL	44	76			G
BABY JO		43	84	ART		
BACK TO THE FUTURE III		39	55			G
BACK TO THE FUTURE II		48		ART		
BACK TO THE FUTURE II	IMAGEWORKS	28		ART		
BACK TO THE FUTURE II	IMAGEWORKS	29	55	ART	MAP	
BACK TO THE FUTURE II	IMAGEWORKS	29	74			G
BACK TO THE FUTURE III		53		ART		
BACKGAMMON	OXFORD SOFTW	40		ART		
BAD CAT	GO	4		ART		
BAD COMPANY	LOGOTRON	25		ART		
BAD COMPANY	LOGOTRON	26	76			G

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
GAUNTLET	U.S.GOLD	5		ART		
GAUNTLET II	U.S.GOLD	3		ART		
GAUNTLET II		44	55	ART	MAP	N
GAUNTLET III		44	76			S
GAUNTLET III		46	72			A
GAUNTLET III		41	77	ART	MAP	
GAUNTLET III		31		ART		
GEISHA	TOMAHAWK	35		ART		
GEMINI WING	VIRGIN	20		ART		
GEMINI WING		17		ART		
GENGHIS KHAN	INFOGRAMES	37		ART		
GENGHIS KHAN		38		ART		
GENGHIS KHAN	POSITIVE	37		ART		
GENGHIS KHAN		38		ART		
GENGHIS KHAN	POSITIVE	34		ART		
GHOSTBUSTERS	ACTIVISION	21		ART		
GHOSTBUSTERS II	ACTIVISION	47		ART		
GHOSTBUSTERS II		37		ART		
GHOSTBUSTERS II		19		ART		
GHOSTBUSTERS II		21		ART		
GHOSTBUSTERS II		21		ART		
GHOSTBUSTERS II		20	68			AS
GHOSTBUSTERS II		20	55	ART		
GHOULS'N GHOSTS	CAPCOM	38		ART		
GHOULS'N'GHOSTS		30	125			A
GHOULS'N'GHOSTS		32		ART		
GHOULS'N'GHOSTS		36		ART		
GHOULS'N'GHOSTS		20	58	ART		
GHOULS'N'GHOSTS		19		ART		
GHOULS'N'GHOSTS		20	68			CS
GLIDER RIDER	QUICKSILVA	22		ART		
GLOBAL EFFECT	MILLENIUM	55		ART		
GLOBULUS	INNERPRISE	35		ART		
GO	OXFORD SOFTW	39		ART		
GO SIMULATOR	INFOGRAMES	48		ART		
GOBLIIINS	TOMAHAWK	51		ART		
GODFATHER, THE	U.S.GOLD	48	97			G
GODS	BITMAP BROS.	48	49	ART	MAP	A
GODS		48	98			P
GODS		48	98			A
GODS		48		ART		
GOLDEN AXE	VIRGIN	34	58			STG
GOLDEN AXE		46	76			P
GOLDEN AXE		25		ART		
GOLDEN AXE		31		ART		
GOLDEN AXE		36		ART		
GOLDEN AXE		36		ART		
GOLDEN AXE		34	46	ART		
GOLDEN AXE		36	110			A
GOLDEN AXE II		46	36	ART	TIR	Z
GOLDEN BASKET	OPERA	32		ART		
GOLDEN EAGLE	LORICIEL	46		ART		
GOLF		41		ART		
GOLFMANIA		30		ART		
GONZZALEZZ	OPERA	11		ART		
GONZZALEZZ		14		ART		
GONZZALEZZ		12	40	ART	MAP	
GOODY	OPERA	12		ART		
GOTHIK		3	41	ART	MAP	AS
GRAN HALCON, EL	OCEAN	46	72			A
GRAN HALCON, EL		43		ART	MAP	
GRAN HALCON, EL		48	96			C
GRAN HALCON, EL		43	108			G
GRAND MONSTER SLAM	RAINBOW ARTS	16		ART		
GRAND PRIX CIRCUIT	ACCOLADE	33		ART		
GRANDMASTER CHESS	ACCOLADE	52		ART		
GRAVITY	IMAGE WORKS	26		ART		
GREEN BERET	IMAGINE	11		ART		
GREMLINS 2	TOPO	35		ART		
GREMLINS 2		36		ART		
GREMLINS 2		30		ART		
GREMLINS 2		31	107	ART	MAP	
GREMLINS 2		31				G
GREMLINS 2		31				S+
GREMLINS 2		34	60			P
GREMLINS 2		29		ART		
GRYZOR	OCEAN	5	64			C
GUARDIANS	LORICIEL	45		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
GUERRA DE LAS VAJILLAS	A.D.	1	34	ART	MAP	
GUERRILLA WAR		48		ART		
GUEST	VIRGIN	51		ART		
GUNBOAT	ACCOLADE	38		ART		
GUNSHIP	MICROPROSE	5		ART		
GUNSHIP		38		ART		
GUNSHIP 2000		46	45	ART		
GUNSHOOT	AXXION	19		ART		
GUTTBLASTER	EUROSOFT	5		ART		
GUTZ	SPECIAL FX	2	64	ART	MAP	CS
GUTZ		1		ART		
GUY SPY	READY SOFT	53		ART		
GUY SPY		53	88			G
GUY SPY		52		ART		
H.A.T.E.	GREMLIN	12		ART		
H.A.T.E.		13	68	ART		AS
H.A.T.E.		18	90			C
H.A.T.E.		21	58			T
HADES NEBULA		14	74			S
HALLEY WARS		45		ART		
HAMMER BOY	DINAMIC	46	76			P
HAMMER BOY		47	86			P
HAMMER BOY		40		ART		
HAMMERFIST		26	58	ART	MAP	
HAMMERFIST		26	74			S
HAMMERFIST		37	96			G
HANG-ON		40		ART		
HARD DRIVIN	DOMARK	55		ART		
HARD DRIVIN'	DOMARK	20		ART		
HARD DRIVIN'II	DOMARK	35		ART		
HARD NOVA	ELECTRON. ARTS	53		ART		
HARRICANA	LORICIEL	26		ART		
HEART OF CHINA	DYNAMIX	44	58	ART		
HEART OF CHINA		43		ART		
HEAVYWEIGHT CHAMP		37		ART		
HEIMDALL	CORE	46	51	ART	MAP	
HEIMDALL		52	82			G
HELTER SKELTER	AUDIOGENIC	37		ART		
HELTER SKELTER	AUDIOGENIC	38	80			P
HELLFIRE		48		ART		
HELLFIRE ATTACK		11	74			C
HELLFIRE ATTACK	MARTECH	9		ART		
HELLRAIDER		27	61			P
HELLRAIDER	ARC	25		ART		
HERCULES,SLAYER...	GREMLIN	2		ART		
HERO QUEST	GREMLIN	53	88			G
HERO QUEST		50		ART		
HERO QUEST		41		ART		
HEROES OF THE 357TH, THE	ELECTRON. ARTS	53		ART		
HEROES OF THE LANCE	S.S.I	29		ART		
HEROQUEST		42	80	ART		
HIGH STEEL	SCREEN 7	17		ART		
HIGHWAY PATROL 2	MICROIDS-INF	25		ART		
HILL STREET BLUES	KRISALIS	36		ART		
HISTORIA INTERMINABLE II	LINEL	36		ART		
HISTORIA INTERMINABLE	LINEL	35		ART		
HOCKEY		55		ART		
HOOK	OCEAN	52	73	ART	TIR	
HOPPER COPPER	SILVERBID	7		ART		
HOPPING MAD		4	38	ART	MAP	ACS
HORROR ZOMBIES		36	114			T
HORROR ZOMBIES	MILLENNIUM	35		ART		
HOT ROD	ACTIVISION	25		ART		
HOT RUBBER	PALACE	47		ART		
HUDSON HAWK	OCEAN	42		ART		
HUMAN KILLING MACHINE	U.S.GOLD	11		ART		
HUMAN KILLING MACHINE		14		ART		
HUMANS	MIRAGE	53		ART		
HUMPHREY	M. IN SPAIN	4		ART		
HUMPHREY		5	38	ART	MAP	AMS
HUNDRA	DINAMIC	1		ART		
HUNDRA		2	48	ART	MAP	AMS
HUNT FOR RED OCTOBER		52		ART		
HUNT FOR RED OCTOBER	GRANDSLAM	5		ART		
HUNTER	ACTIVISION	44		ART		
HYDRA	DOMARK	54		ART		
HYDRA		37		ART		
HYPSYS	TECHNO ARTS	19		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
MS. PAC-MAN		54		ART		
MS.PAC-MAN		33		ART		
MUGGINS THE SPACEMAN	FIREBIRD	7		ART		
MUNCHER, THE	GREMLIN	11		ART		
MUNCHER, THE		12	58	ART		S
MUNDIAL DE FUTBOL	OPERA	25		ART		
MUNSTERS, THE	AGAIN AGAIN	14		ART		
MUNSTERS, THE		11	40	ART	MAP	AS
MUNSTERS, THE		17	69			G
MURDER	U.S. GOLD	37		ART		
MURDERS IN SPACE	INFOGRAMES	37		ART		
MUTAN ZONE	OPERA	10		ART		
MUTAN ZONE		8		ART		
MYSTICAL	INFOGRAMES	36	108			T
MYSTICAL		40	75			S
MYSTICAL		34		ART		
MYSTICAL		35	76			A
MYTH	SYSTEM 3	23	61	ART		
MYTH		23	75			S
MYTH		25	90			A
MYTH		28	70			C
MYTHOS	OPERA	29		ART		
NAM	DOMARK	36		ART		
NAM		38		ART		
NARCO POLICE	DINAMIC	32		ART		
NARCO POLICE		28		ART		
NARCO POLICE		31		ART		
NARCO POLICE		33	42	ART		
NARCO POLICE		33	58			G
NARCO POLICE		35	74			S
NAVY MOVES	DINAMIC	11	74			M
NAVY MOVES		12	73			A
NAVY MOVES		7	6	ART		
NAVY MOVES		8	51	ART	MAP	S
NAVY MOVES		23	74			T
NAVY SEALS	OCEAN	35		ART		
NAVY SEALS		36	97	ART	MAP	
NAVY SEALS		36	110			T
NAVY SEALS		41	85			G
NBA ALL STAR CHALLENGE		40		ART		
NEBULUS	HEWSON	8		ART		
NEBULUS		13	98			T
NEBULUS 2	21STCENTURY	44		ART		
NEBULUS 2		47	86			G
NEMESIS		36		ART		
NETHERWORLD	HEWSON	14	76			G
NETHERWORLD		14	77			T
NETHERWORLD		6		ART		
NETHERWORLD		10	52	ART		ACS
NETHERWORLD		27	58			P
NEVER MIND	PSYGNOSIS	23		ART		
NEWZEALAND STORY, THE	OCEAN	49	82	ART	TIR	N
NEWZEALAND STORY, THE		49		ART		
NEWZEALAND STORY, THE		17		ART		
NEWZEALAND STORY, THE		20		ART		
NEWZEALAND STORY, THE		19	108			C
NIGHT HUNTER	UBI SOFT	35	75			G
NIGHT HUNTER		34		ART		
NIGHT HUNTER		35	74			P
NIGHT HUNTER		36	114			S
NIGHT HUNTER		38	80			T
NIGHT RAIDER	GREMLIN	5		ART		
NIGHT RAIDER		8		ART		
NIGHT SHIFT	LUCASARTS	33	58			GP
NIGHT SHIFT		32		ART		
NIGHT SHIFT		33	31	ART	MAP	
NIGHTDAWN	MAGIC BYTES	22		ART		
NINJA BOY		39		ART		
NINJA GAIDEN		52	84	ART	TIR	
NINJA MASSACRE	CODE MASTERS	9		ART		
NINJA RABBITS	MICROVALUE	39		ART		
NINJA SCOOTER SIMULATOR	SILVERBIRD	7		ART		
NINJA SPIRIT	ACTIVISION	25		ART		
NINJA SPIRIT		27	58			C
NINJA SPIRIT		29	76			G
NINJA TURTLES		34		ART		
NINJA WARRIORS	VIRGIN GAMES	21		ART		
NO BUDDIES LAND	EXPOSE SOFTW	47		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
NORTH & SOUTH		51		ART		
NORTH & SOUTH	INFOGRAMES	24		ART		
OBERON 69	G.LL.SOFTWAR	30		ART		
OBITUS	PSIGNOSIS	47		ART		
OBITUS		42		ART		
OBLITERATOR	PSYGNOSIS	6		ART		
OBLITERATOR		14	49	ART	MAP	S
OBLITERATOR		15	57			M
OBLITERATOR		22	68			P
OFF SHORE WARRIOR	TITUS	7		ART		
OH NO! MORE LEMMINGS!	PSYGNOSIS	45		ART		
OLIMPIADAS 92	TOPO	48		ART		
OLIMPIADAS 92	TOPO	49		ART		
OLIMPIADAS 92: ATLETISMO	TOPO	50		ART		
OLIMPIADAS 92: GIMNASIA	TOPO	50		ART		
OLIMPIC GAMES 92	OPERA PLUS	50		ART		
OLIVER Y SU PANDILLA	COKTEL VISIO	21		ART		
OLYMPIC GOLD	U.S.GOLD	50		ART		
OLYMPIC GOLD	U.S.GOLD	50		ART		
OLYMPIC GOLD	U.S.GOLD	50		ART		
ONSLAUGHT		43		ART		
OPERATION COM-BAT	ELECTRONIC Z	38		ART		
OPERATION DESERT STORM	MICROPROSE	43		ART		
OPERATION STEALTH	DELPHINE	31		ART		
OPERATION STEALTH		32	48	ART		
OPERATION THUNDERBOLT	OCEAN	20		ART		
OPERATION THUNDERBOLT		20	68			S
OPERATION WOLF	OCEAN	29		ART		
OPERATION WOLF		11		ART		
OPERATION WOLF		12	75			G
OPERATION WOLF		6	70			S
OPERATION WOLF		6	70	ART	MAP	ACM
ORIENTAL GAMES	FIREBIRD	30		ART		
ORO DE LOS AZTECAS, EL	U.S.GOLD	30		ART		
ORO DE LOS AZTECAS, EL		31	96	ART	MAP	
ORO DE LOS AZTECAS, EL		31				G
OTHELLO KILLER	UBI SOFT	36		ART		
OUT RUN	U.S.GOLD	44		ART		
OUT RUN		13	99			G
OUT RUN		11		ART		
OUT RUN		15		ART		
OUT RUN		2		ART		
OUT RUN		11	76			M
OUT RUN EUROPA	U.S. GOLD	43	112			G
OUT RUN EUROPA		47	84			A
OUT RUN EUROPA		48	96			T
OUT RUN EUROPA		49	110			S
OUT RUN EUROPA		49	110			C
OUT RUN EUROPA		43		ART		
OVERLANDER	ELITE	7		ART		
OVERLANDER		5	42	ART		AS+
OVERLANDER		5	42			S
OXXONIAN	RAINBOW ARTS	24		ART		
P-47	FIREBIRD	28		ART		
P47		30	125			G
P80 SHOOTING STAR	LUCASARTS	48		ART		
PAC-LAND		48		ART		
PAC-LAND	GRANDSLAM	12		ART		
PAC-MANIA	GRANDSLAM	10		ART		
PAC-MANIA		42	44	ART	MAP	X
PAC-MANIA		13	98			T
PAC-MANIA		9	6	ART		
PAC-MANIA		9	67			S
PAC-MANIA		19	110			G
PADRINO EL	U.S.GOLD	46		ART		
PADRINO, EL		42		ART		
PAJAROS DE BANGKOK, LOS		3	36	ART		
PAJAROS DE BANGKOK, LOS	DINAMIC	7		ART		
PANDORA	FIREBIRD	11		ART		
PANDORA		13	99			G
PANG	OCEAN	31		ART		
PANG		35	76			G
PANG		36	116			S
PANG		37	95			T
PANZA KICK BOXING	LORICIEL	30		ART		
PAPER BOY		43		ART		
PAPER BOY 2		52		ART		
PAPER BOY		36		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
TITANIC	TOPO	40		ART		
TITUS, THE FOX	TITUS	48	97			G
TITUS, THE FOX		47	70	ART	MAP	G
TODOS LOS PERROS...	POLARWARE	28		ART		
TOI ACID GAME	IBER	18		ART		
TOI ACID GAME		19	88	ART	MAP	AMS
TOI ACID GAME		19	88	ART	MAP	ADS
TOKI	OCEAN	51		ART		
TOKI		37	67	ART	MAP	
TOKI GOING APE SPIT		49		ART		
TOM & JERRY THE MOVIE		54	82		TIR	X
TOM Y JERRY	MAGIC BYTES	19		ART		
TOM Y JERRY	MAGIC BYTES	21		ART		
TOOBIN	TENGEN	20		ART		
TOOBIN		25	94			P
TORTUGAS NINJA	MIRRORSOFT	31	65	ART	MAP	
TORTUGAS NINJA		33	57			P
TORTUGAS NINJA		33	59			G
TORTUGAS NINJA 2		50	89			G
TORTUGAS NINJA 2		50	89			P
TORTUGAS NINJA 2		51	72			CT
TORVAK THE WARRIOR	CORE	31		ART		
TORVAK THE WARRIOR		32	40	ART	MAP	
TORVAK THE WARRIOR		32	67			G
TOTAL ECLIPSE		10	66			A
TOTAL ECLIPSE		9	42	ART		S
TOUR 91	TOPO	38		ART		
TOUR 91		37		ART		
TOUR DE FORCE	GREMLIN	1	66			S
TOWER OF BABEL	RAINBIRD	29		ART		
TOWER TOPPLER		36		ART		
TOYOTA CELICA	GREMLIN	53		ART		
TOYOTA CELICA GT RALLY	GREMLIN	34		ART		
TOYOTTES, THE	INFOGRAMES	29		ART		
TRACKER	RAINBIRD	6		ART		
TRAIN, THE	ELECTRON. ARTS	11		ART		
TRANTOR	GO	2		ART		
TRAZ	CASCADE	2		ART		
TREASURE TRAP	ELECTRON. ZOO	25		ART		
TREASURE TRAP		27	50	ART	MAP	
TREASURE TRAP		27	60			G
TRIPLE COMANDO	XORTRAPA	6		ART		
TRIPLE COMANDO		7	87	ART	MAP	S
TRIVIAL PURSUIT	DOMARK	55		ART		
TRUXTON		30		ART		
TUAREG	TOPO	10				ADS
TUAREG		9		ART		
TUAREG		10	36	ART	MAP	AS
TURBO CUP	LORICIEL	13		ART		
TURBO CUP		15		ART		
TURBO GIRL		1	50	ART	MAP	AMS
TURBO OUT RUN	U.S.GOLD	20		ART		
TURBO SUB		54		ART		
TURN IT	TALE SOFT.	30		ART		
TURN N BURN	FLAIR SOFT.	39		ART		
TURRICAN		54		ART		
TURRICAN		46		ART		
TURRICAN	RAINBOW ARTS	25		ART		
TURRICAN	RAINBOW ARTS	29	75			S
TURRICAN	RAINBOW ARTS	33	57			T
TURRICAN II		36	85	ART		
TURRICAN II		36	111			G
TURRICAN II		40	75			T
TURTLES II	IMAGE WORKS	49		ART		
TURTLES II		55		ART		
TURTLES IN TIME		55		ART		
TUSKER	SYSTEM 3	21	60			A
TUSKER		20		ART		
TUSKER		21	61			S
TUSKER		21	41	ART	MAP	
TUSKER		31				G
TV SPORTS FOOTBALL	CINEMAWARE	25		ART		
TV SPORTS:BASKETBALL	CINEMAWARE	24		ART		
TWIN HAWK		35		ART		
TWIN WORLD	UBI SOFT	25		ART		
TWIN WORLD	UBI SOFT	29	76			G
TYPHOON		7	110			C
TYPHOON		6	6	ART		S

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
U.N.SQUADRON	U.S.GOLD	33		ART		
U.N.SQUADRON		42	106			A
U.S.S.JHON YOUNG	MAGIC BYTES	38		ART		
U.S.S.JOHN YOUNG		30		ART		
UFOURIA		53		ART		
ULISES	OPERA	12		ART		
ULISES		15		ART		
ULISES		13	73	ART	MAP	
ULTIMA UNDERWORLD	ORIGIN	54		ART		
ULTIMATE GOLF	GREMLIN	27		ART		
UNITRAX		1		ART		
UNIVERSAL MILITARY SIMUL	RAINBIRD	7		ART		
UNREAL	UBI SOFT	50	89			G
UNREAL		48		ART		
VALIS, EL SOLDADO...	TELENET	7		ART		
VAMPIRE'S EMPIRE	MAGIC BYTES	7		ART		
VAMPIRE'S EMPIRE		6	66	ART	MAP	
VAMPIRE'S EMPIRE		14	74			M
VAXINE	U.S.GOLD	30		ART		
VENDETTA	SYSTEM-3	29	82			S
VENDETTA		26		ART		
VENDETTA		28	52	ART	MAP	
VENGANZA DEL DR.MUERTE	EMPIRE	23		ART		
VENOM STRIKES BACK		1	56	ART	MAP	AS
VETERAN	SOFTWARE	30		ART		
VIAJE AL CENTRO ...	TOPO	27		ART		
VIAJE AL CENTRO ...		19	76	ART	MAP	
VIAJE AL CENTRO ...		16	36	ART		
VIAJE AL CENTRO ...		18		ART		
VIAJE AL CENTRO ...		30	125			P
VIAJE DE COLON,EL	MICRONET	46		ART		
VICTORY ROAD	IMAGINE	13		ART		
VICTORY ROAD		12	74			S
VIGILANTE	CAPCOM	22	66			G
VIGILANTE		15	6	ART		
VIGILANTE		17		ART		
VIGILANTE		17	66			A
VIKING CHILD		52		ART		
VIKINGS, THE	KELE LINE	1		ART		
VINDICATOR	OCEAN	5	54	ART	MAP	AS
VINDICATORS	TENGEN	17		ART		
VINDICATORS		13		ART		
VIRUS	FIREBIRD	5		ART		
VIRUS		6	94			S
VIXEN	MARTECH	3		ART		
VIXEN		1		ART		
VOLFIED	EMPIRE	44		ART		
VOODOO NIGHTMARE	PALACE	33		ART		
VOODOO NIGHTMARE		34	50	ART	MAP	
VOODOO NIGHTMARE		34	60			TG
VULCAN	CCS	38		ART		
WALLSTREET	MAGIC BYTES	29		ART		
WANDERER 3D	ELITE	15		ART		
WANDERER 3D		13		ART		
WAR ZONE		45	68			T
WAR ZONE		39	49	ART	MAP	
WARLOCK THE AVENGER	MILLENNIUM	40	70			T
WARLOCK THE AVENGER		36		ART		
WARLOCK THE AVENGER		39	58			C
WARZONE		41	85			G
WEC LE MANS	OCEAN	10		ART		
WEC LE MANS		13	100			S
WEC LE MANS		11	76			C
WEIRD DREAMS	RAINBIRD	29		ART		
WELLS & FARGO	TOPO	7		ART		
WELLS & FARGO		8	40	ART		
WELLTRIS	INFOGRAMES	31		ART		
WEREWOLF		50		ART		
WHERE TIME STOOD STILL	OCEAN	8		ART		
WHERE TIME STOOD STILL		6	86	ART	MAP	S
WHITE HEAT	CODE MASTERS	4		ART		
WICKED	ELEC.DREAMS	21		ART		
WIZKID	OCEAN	54		ART		
WILD WHEELS	OCEAN	42		ART		
WIMBLEDON		55		ART		
WIMBLEDON		50		ART		
WINDOW WIZARD	RELINE	26		ART		
WINDOW WIZARD	RELINE	27	61			T

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
PAPERBOY		40		ART		
PAPERBOY		34		ART		
PAPERBOY 2	MINDSCAPE	50		ART		
PARAGLINDING	LORICIEL	47		ART		
PARANOIA COMPLEX	MAGIC BYTES	24		ART		
PARANOIA COMPLEX		24	82			S
PARASOL STARS	OCEAN	50	89			G
PARASOL STARS		48		ART		
PARIS DAKAR	M. IN SPAIN	7		ART		
PARIS DAKAR	M. IN SPAIN	8	61	ART	MAP	S
PARIS-DAKAR 90	TOMAHAWK	23		ART		
PASSING SHOT	IMAGE WORKS	18		ART		
PASSING SHOT		22		ART		
PATTON STRIKES BACK	BRODERBUND	53		ART		
PENGUIN LAND		27		ART		
PERICO DELGADO	TOPO	12	6	ART		
PERSIAN GULF INFERNO	MICROPARTNER	25		ART		
PERSIAN GULF INFERNO		26	74			C
PERSIAN GULF INFERNO		29	76			G
PHANTASY STAR		23		ART		
PHANTOM FIGHTER	MARTECH	16	64			G
PHELIOS		47		ART		
PHM PEGASUS	ELECTRON. ARTS	10		ART		
PHOBIA	IMAGE WORKS	24		ART		
PHOBIA		24	82			G
PHOENIX	DINAMIC	34		ART		
PICK'N PILE	UBI SOFT	45	68			P
PICK'N PILE		36		ART		
PICK'N PILE		40	72			G
PICTIONARY	DOMARK	21		ART		
PIN-BOT		45		ART		
PINBALL BLASTER		7		ART		
PINBALL MAGIC	LORICIEL	23		ART		
PINK PANTHER	MAGIC BYTES	4		ART		
PINK PANTHER		1	62	ART	MAP	AS
PIPEMANIA	EMPIRE	25		ART		
PIPEMANIA		26	72			G
PIRATES	MICROPROSE	26		ART		
PIT FIGHTER		55	108			G
PIT FIGHTER	DOMARK	43		ART		
PLAGUE, THE	INNERPRISE	29		ART		
PLATOON	OCEAN	9		ART		
PLATOON		11	73			P
PLATOON		2	72			A
PLAYER MANAGER	ANCO	25		ART		
PLAYHOUSE STRIPPOKER	EUROSOFT	4		ART		
PLEXAR	MASTERTRONIC	1		ART		
PLOTTING	OCEAN	30		ART		
PLOTTING		36	108			S
PLOTTING		36	108			G
PODER OSCURO, EL	ARCADIA	6		ART		
PODER OSCURO, EL		7	93	ART	MAP	S
POGABOO, LA PULGA 2		41	85			S
POGOSTICK	SILVERBIRD	8		ART		
POGOTRON	ARTRONIC	19		ART		
POLI DIAZ	OPERA SOFT	31		ART		
POOGABOO		42	106			P
POOGABOO, LA PULGA 2		39	44		MAP	
POOGABOO, LA PULGA 2		41	84			A
POOGABOO, LA PULGA 2	OPERA SOFT	38		ART		
POP UP		29	80			PC
POP UP		29	82			PE
POPULOUS		33		ART		
POPULOUS		43		ART		
POPULOUS	BULLFROG	15		ART		
POPULOUS II		47	58	ART	TIR	G
POPULOUS	ELECTRON. ARTS	23		ART		
PORTS OF CALL	T.D.C.	37		ART		
POST MORTEM	IBER	6		ART		
POWER DRIFT	ACTIVISION	20		ART		
POWER MAGIC	ZIGURAT	27		ART		
POWER PYRAMIDS	QUICKSILVA	9		ART		
POWER PYRAMIDS		11	75			C
POWER STRIKE		27		ART		
POWERBOAT USA	ACCOLADE	28		ART		
POWERDRIFT	ACTIVISION	22		ART		
POWERDROME	ELECTRON. ARTS	32		ART		
POWERMONGER	ELECTRON. ARTS	37		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
POWERMONGER	ELECTRON. ARTS	52		ART		
POWERPLAY	ARCANA	11		ART		
POWERPLAY		12		ART		
POWERPLAY		13		ART		
PREDATOR 2	IMAGE WORKS	38		ART		
PREDATOR 2		37		ART		
PREDATOR 2		39	57			A
PREDATOR 2		39	58			C
PREDATOR 2		40	70			GP
PREDATOR 2		40	72			T
PREHISTORIK	CORE	38	71	ART	MAP	
PREHISTORIK		39	59			G
PREHISTORIK		42	102			P
PREMIERE	CORE	54		ART		
PREMIERE		52		ART		
PRINCE OF PERSIA	BRODERBUND	55		ART		
PRINCE OF PERSIA		36	108			P
PRINCE OF PERSIA		35		ART		
PRINCE OF PERSIA		36	92	ART	MAP	
PRINCE OF PERSIA		36	112			A
PRINCE OF PERSIA		37	94			G
PRO TENNIS TOUR	UBI SOFT	22		ART		
PRO TENNIS TOUR 2	UBI SOFT	36		ART		
PROFESIONAL BMX SIMULAT.	CODE MASTERS	11		ART		
PROJECTYLE	ELECTRON. ARTS	39		ART		
PROPHECY I:THE VIKING	ELECTRON. ZOO	28		ART		
PROPHECY I:THE VIKING		31				G
PROWLER	MASTERTRONIC	3		ART		
PSYBORG	LORICIEL	48		ART		
PSYCHO PIGS UXB	U.S.GOLD	5		ART		
PUB GAMES	ALLIGATA	2		ART		
PUFFY'S SAGA	UBI SOFT	9		ART		
PUNK STAR	IBER	7		ART		
PURPLE SATURN DAY	INFOGRAMES	14		ART		
PUSH OVER		54	104			T
PUSH OVER		54	104			G
PUSH-OVER	OCEAN	51		ART		
PUTT & PUTTER		51		ART		
PUTT & PUTTER		51	70	ART	TIR	X
PUTT & PUTTER		47		ART		
PUTTY	SYSTEM 3	55		ART		
PUZZNIC	OCEAN	32		ART		
PUZZNIC		39	57			S
QBERT	KONAMI	2		ART		
QIX		38		ART		
QUAD	MICROIDS	7		ART		
QUADREL	LORICIEL	36		ART		
R-TYPE	ACTIVISION	51		ART		
R-TYPE		21		ART		
R-TYPE		36		ART		
R-TYPE		10	66			S
R-TYPE		10	42	ART		A
R-TYPE		13	97			C
R-TYPE II	ACTIVISION	43	112			G
R-TYPE II		42		ART		
R.B.I. BASEBALL 2	TENGEN	40		ART		
R.C. GRAND PRIX		35		ART		
RA	RAINBOW ARTS	31		ART		
RACE AGAINST TIME, THE		4	62	ART	MAP	AS
RACE DRIVIN	DOMARK	50		ART		
RAD GRAVITY		54		ART		
RAILROAD TYCOON	MICROPROSE	43		ART		
RAILROAD TYCOON		50		ART		
RAINBOW ISLANDS	OCEAN	23		ART		
RAINBOW ISLANDS		23	74			S
RAINBOW ISLANDS		25	94			A
RAINBOW ISLANDS		25	96			G
RAM	TOPO	21		ART		
RAM		22	59	ART	MAP	
RAM		25	92			S
RAMBO III	OCEAN	13		ART		
RAMBO III		9	47	ART	MAP	CS
RAMPAGE		35		ART		
RAMPAGE		21		ART		
RAMPART	ELECTRON. ARTS	53		ART		
RASTAN		22		ART		
RATH-THA	POSITIVE	16		ART		
RAZAS DE NOCHE	OCEAN	30		ART	MAP	

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
ELF	OCEAN	42	85	ART	MAP	
ELIMINATOR	HEWSON	9		ART		
ELIMINATOR		12	68	ART		CS
ELIMINATOR		13	99			G
ELITE	RAINBIRD	10		ART		
ELITE		6		ART		
ELITE PLUS	RAINBIRD	44		ART		
ELVIRA ARCADE GAME	FLAIR	46		ART		
ELVIRA II	ACCOLADE	49		ART		
ELVIRA II		50		ART		
ELVIRA II		52		ART		
ELVIRA MISTRESS OF DARK	ACCOLADE	37	10	ART		
ELVIRA MISTRESS OF DARK		32		ART		
ELVIRA MISTRESS OF DARK		23		ART		
ELVIRA ARCADE GAME		47	86			P
ELVIRA ARCADE GAME		48	98			G
EMILIO BUTRAGUEÑO	TOPO	4	6	ART		
EMILIO BUTRAGUEÑO		14		ART		
EMILIO SANCHEZ VICARIO	ZIGURAT	19		ART		
EMILIO SANCHEZ VICARIO	ZIGURAT	20	40	ART		
EMILYN HUGHES	AUDIOGENIC	16		ART		
EMMANUELLE	TOMAHAWK	14		ART		
EMPIRE STRIKES BACK	DOMARK	6		ART		
EMPIRE STRIKES BACK		7		ART		
EMPIRE STRIKES BACK		7	112			S
ENCHANTED	POSITIVE	14		ART		
ENCHANTED		15		ART		
ENFORCER, THE	EUROSOFT	3		ART		
ENGLAND CHAMPIONSHIP	GRANDSLAM	39		ART		
ENIGMA DE ACEPS, EL	ACE	1		ART		
EPIC	OCEAN	51		ART		
ESCAPE FROM COLDITZ	DIGITAL MAGI	35		ART		
ESCAPE SINGE'S CASTLE		25	77	ART	MAP	
ESCAPE FROM THE PLANET..	DOMARK	29	74			S
ESCAPE FROM THE PLANET..		29	80			G
ESCAPE FROM THE PLANET..		31				C
ESCAPE FROM THE PLANET..		26		ART		
ESPADA SAGRADA, LA	TOPO	28	58	ART	MAP	
ESPADA SAGRADA, LA		45	67			S
ESPADA SAGRADA, LA		35		ART		
ESPADA SAGRADA, LA		27		ART		
ESPADA SAGRADA, LA		31				A
ESPADA SAGRADA, LA		36	112			P
ESPAÑA: THE GAMES 92	OCEAN	52		ART		
ESPAÑA: THE GAMES 92		50		ART		
ESPIA QUE ME AMO, LA	DOMARK	30	99	ART	MAP	
ESPIA QUE ME AMO, LA		30	125			SG
ESPIA QUE ME AMO, LA		31				A
ESPIA QUE ME AMO, LA		37	96			T
ESPIA QUE ME AMO, LA		29		ART		
ESWAT		37		ART		
ETERNAM	INFOGRAMES	54	85	EXP		
ETERNAM		53		ART		
ETERNAM		52		ART		
EUROPEAN 5-A-SIDE	U.S.GOLD	5		ART		
EUROPEAN CHAMPIONSHIP'92	ELITE	51		ART		
EUROPEAN SUPERLEAGUE	CDS SOFTWARE	25		ART		
EXOLON	HEWSON	10		ART		
EXPLODING FIST+	FIREBIRD	9		ART		
EXPLORER XXXI		2		ART		
EXTERMINATOR	AUDIOGENIC	41	82			G
EXTERMINATOR		37		ART		
EXTERMINATOR		37	99			S
EXTERMINATOR		38	82			P
EXTREME	DIGITAL INT.	37	94			S
EXTREME		36		ART		
EXTREME		37	84	ART	MAP	
EXTREME		39	55			S
EXTREME		40	72			A
EYE OF HORUS	LOGOTRON	23		ART		
EYE OF THE BEHOLDER	SSI	54		ART		
EYE, THE	ENDURANCE	2		ART		
F-1 RACE		37		ART		
F-117 A	MICROPROSE	47		ART		
F-14 TOMCAT	ACTIVISION	43		ART		
F-15 STRIKE EAGLE	MICROPROSE	26		ART		
F-15 STRIKE EAGLE		38		ART		
F-15 STRIKE EAGLE II	MICROPROSE	41		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
F-15 STRIKE EAGLE II	MICROPROSE	38		ART		
F-15 STRIKE EAGLE II		40		ART		
F-16 COMBAT PILOT	DIGITAL	20		ART		
F-19 STEALTH FIGHTER	MICROPROSE	34		ART		
F-19 STEALTH FIGTHER		38		ART		
F-29 RETALIATOR	OCEAN	25		ART		
F-29 RETALIATOR		38		ART		
F-29 RETALIATOR		38		ART		
F-ZERO		50		ART		
F/A-18 INTERCEPTOR	ELECTRON. ARTS	8		ART		
FALLEN ANGEL	SCREEN 7	22		ART		
FANTASIA		43		ART		
FANTAVISION	BRODERBUND	52		ART		
FASCINATION	TOMAHAWK	45		ART		
FATAL REWIND		45		ART		
FERNANDEZ MUST DIE	IMAGE WORKS	6		ART		
FEUD	MASTERTRONIC	4		ART		
FIGHTER BOMBER	ACTIVISION	24		ART		
FIGHTER BOMBER		38		ART		
FIGHTING SOCCER	ACTIVISION	20		ART		
FINAL ASSAULT	EPYX	10		ART		
FINAL ASSAULT		12		ART		
FINAL FIGHT	U.S. GOLD	46	74			A
FINAL FIGHT		44	80			T
FINAL FIGHT		43		ART		
FINAL FIGHT		43	108			S
FIRE & BRIMSTONE	FIREBIRD	29		ART		
FIRE & FORGET	TITUS	10		ART		
FIRE & FORGET II	TITUS	32		ART		
FIRE & FORGET II		31		ART		
FIRE SHARK		50		ART		
FIRST SAMURAI	IMAGE WORKS	49	110			G
FIRST SAMURAI		48		ART		
FIRST SAMURAI		49		ART		
FLICKY		43		ART		
FLINTSTONES, THE	GRANDSLAM	46		ART		
FLINTSTONES, THE		7		ART		
FLIP-IT & MAGNOSE	IMAGE WORKS	41	82			G
FLIP-IT & MAGNOSE		38		ART		
FLOOD	ELECTRON. ARTS	36		ART		
FLOOD	ELECTRON. ARTS	38	80			G
FLYING SHARK	FIREBIRD	11		ART		
FOOTBALL CHAMP	SIMULMONDO	52		ART		
FOOTBALL MANAGER 2	ADICTIVE	16		ART		
FORGOTTEN WORLDS	CAPCOM	33		ART		
FORGOTTEN WORLDS		41		ART		
FORGOTTEN WORLDS		16		ART		
FORGOTTEN WORLDS		15	40			S+
FORGOTTEN WORLDS		14		ART		
FORGOTTEN WORLDS		15	40	ART		AS
FORTRESS OF FEAR		41		ART		
FOX FIGHTS BACK	IMAGE WORKS	8		ART		
FRANK BRUNO'S BOXING	ELITE	2		ART		
FREDDY HARDEST...	DINAMIC	18		ART		
FREE CLIMBING	ZAFIRO	5		ART		
FRENETIC	CORE DESIGN	41		ART		
FRENETIC		42	102			G
FRONTLINE	CCS	38		ART		
FURY, THE	MARTECH	4		ART		
FUTURE WARS	DELPHINE	43	95	ART	MAP	
G-LOC AIR BATTLE		49		ART		
G-LOC AIR BATTLE		42		ART		
G.I. HERO	FIREBIRD	9		ART		
GALACTIC CONQUEROR	TITUS	14		ART		
GALACTIC CONQUEROR		17		ART		
GALAXY FORCE	ACTIVISION	22		ART		
GALAXY FORCE		21		ART		
GAME OVER	DINAMIC	8		ART		
GAMES SUMMER EDITION		13	80	ART		
GAMES WINTER EDITION		6	60	ART		
GARFIELD	THE EDGE	14	76			G
GARFIELD		12		ART		
GARFIELD		1	45	ART	MAP	ACS
GARFIELD WINTER'S TAIL	THE EDGE	23	75			S
GARFIELD WINTER'S TAIL		20		ART		
GATES OF ZENDOCON		30		ART		
GATO	MIRRORSOFT	4		ART		
GAUNTLET		37		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
STREET FIGHTER		5	48	ART	MAP	S
STREET FIGHTER		7	112			C
STREET FIGHTER II	CAPCOM	55		ART		
STREET ROD	CALIFORNIA	25		ART		
STREET SPORTS BASKETBALL	EPYX	2		ART		
STREET SPORTS BASKETBALL		3	48	ART		
STREETS OF RAGE		44	52	ART	TIR	Z
STRIDER	CAPCOM	20	69			C
STRIDER		36		ART		
STRIDER		18		ART		
STRIDER		20		ART		
STRIDER		19	96	ART	MAP	AS
STRIDER		24	84			A
STRIDER		28	70			P
STRIDER 2		33	48	ART	MAP	
STRIDER 2		33	57			A
STRIDER 2	U.S.GOLD	33	58			SG
STRIDER 2	U.S.GOLD	32		ART		
STRIDER 2	U.S.GOLD	35	75			C
STRIKE COMMANDER	ORIGIN	53		ART		
STRIKE FORCE HARRIER	MIRRORSOFT	6		ART		
STRIP POKER II PLUS	ANCO	9		ART		
STUNT CAR RACER	MICROSTYLE	27		ART		
SU-25 STORMOVIK	ELECTRONIC A	38		ART		
SUBBUTEO	ELECTRONIC Z	31		ART		
SUMMER CHALLENGE	ACCOLADE	55		ART		
SUMMER GAMES		41		ART		
SUMMER OLYMPIAD	TYNESOFT	10		ART		
SUMMER OLYMPIAD		11		ART		
SUMMER OLYMPIAD		12		ART		
SUPER CASTLEVANIA IV		54		ART		
SUPER HANG-ON		30		ART		
SUPER HUNCHBACK		53		ART		
SUPER KICK OFF		50		ART		
SUPER KICK OFF		45		ART		
SUPER MARIO 2		36		ART		
SUPER MARIO BROS 2		35		ART		
SUPER MARIO BROS 3		43	74	ART	TIR	N
SUPER MARIO LAND		52		ART		
SUPER MONACO G.P.		34		ART		
SUPER MONACO G.P.	U.S. GOLD	36		ART		
SUPER MONACO GP		33		ART		
SUPER MONACO GP		36		ART		
SUPER MONACO GP		41		ART		
SUPER OFF ROAD		46		ART		
SUPER OFF-ROAD	VIRGIN	35		ART		
SUPER R-TYPE		50		ART		
SUPER R.C.PRO-AM		50		ART		
SUPER SCRAMBLE	GREMLIN	16		ART		
SUPER SCRAMBLE		14	6	ART		
SUPER SCRAMBLE		15	56			C
SUPER SCRAMBLE		16	66			A
SUPER SKI	MICROIDS	12		ART		
SUPER SKI		22		ART		
SUPER SOCCER		51		ART		
SUPER SPACE INVADERS	DOMARK	45	66			G
SUPER SPACE INVADERS		43		ART		
SUPER SPIKE V'BALL		42		ART		
SUPER SPY HUNTER		49		ART		
SUPER TENNIS		51		ART		
SUPER THUNDER BLADE		32		ART		
SUPER WONDER BOY		24	84			T
SUPER WONDER BOY III		23		ART		
SUPERMAN	TYNESOFT	16		ART		
SUPERMAN		12		ART		
SUPER SKI	MICROIDS	7		ART		
SUPERSKWEEK	LORICIEL	34		ART		
SUPERTRUX	ELITE	13		ART		
SUPERTRUX		14	74			S
SWAP	PALACE	43		ART		
SWITCHBLADE		36		ART		
SWITCHBLADE	GREMLIN	23		ART		
SWIV	STORM	37		ART		
SWIV		37	94			G
TALMIT'S ADVENTURE		54		ART		
TANK	OCEAN	1	66			C
TARGET RENEGADE	OCEAN	1	6	ART	MAP	CS
TAZ-MANIA		53		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
TEAM SUZUKI	GREMLIN	35		ART		
TEAM YANKEE	EMPIRE	31		ART		
TECHNO COP		11	51	ART		CS
TECHNO COP	GREMLIN	10		ART		
TEENAGE M. HERO TURTLES		32		ART		
TEENAGE M. HERO TURTLES		36		ART		
TEENAGE M. HERO TURTLES		32	68			S
TEENAGE M. HERO TURTLES		32	68			A
TEENAGE QUEEN	INFOGRAMES	15		ART		
TEMPLOS SAGRADOS, LOS	AD	34		ART		
TEMPLOS SAGRADOS, LOS	AD	35		ART		
TENNIS		40		ART		
TENNIS ACE		24		ART		
TENNIS ACE		36		ART		
TENNIS CUP	LORICIEL	24		ART		
TERMINATOR		54		ART		
TERMINATOR 2		45	66			STP
TERMINATOR 2		42	94	ART		
TERMINATOR 2		42	100			CG
TERMINATOR 2		42	102			A
TERMINATOR 2	OCEAN	41		ART		
TERMINATOR 2		49		ART		
TERMINATOR 2		43	108			S
TERRAMEX	GRANDSLAM	5		ART		
TERRAMEX		4	44	ART	MAP	AS
TERRORPODS	PSYGNOSIS	7		ART		
TERRORPODS		13	97			C
TERRY'S BIG ADVENTURE	SHADES	23		ART		
TEST DRIVE II	ACCOLADE	22		ART		
TEST DRIVE II THE DUEL	ACCOLADE	18		ART		
TEST DRIVE III	ACCOLADE	33		ART		
TETRIS	MIRRORSOFT	32		ART		
TETRIS		5		ART		
TETRIS		15		ART		
TETRIS		4	56	ART		
THE BUGS BUNNY CRAZY...		35		ART		
THEIR FINEST HOUR	LUCASARTS	28		ART		
THEIR FINEST HOUR		38		ART		
THOR	PROEIN.S.A	7		ART		
THREE STOOGES, THE	CINEMAWARE	8		ART		
THUNDER BLADE	U.S.GOLD	14	77			T
THUNDER BLADE		20		ART		
THUNDER BLADE		11		ART		
THUNDER BLADE		7	84	ART		
THUNDER BLADE		9	66			AS
THUNDER FORCE III		42		ART		
THUNDER JAWS	DOMARK	42		ART		
THUNDERBIRDS	FIREBIRD	17	57	ART	MAP	
THUNDERBIRDS		18	98			A
THUNDERBIRDS		18	98			S
THUNDERCATS		14	76			G
THUNDERCATS		3		ART		
THUNDERSTRIKE	FIREBIRD	30		ART		
TIBURON		15	44	ART	MAP	AS
TIBURON		15	44			S+
TIGER ROAD	CAPCOM	9		ART		
TIGER ROAD	CAPCOM	10	66			S
TIGER ROAD	CAPCOM	11	76			C
TIME FLIES	FIREBIRD	5		ART		
TIME MACHINE		31	112	ART	MAP	
TIME MACHINE		31				A
TIME MACHINE		31				S
TIME MACHINE		32	67			G
TIME OUT	ZAFIRO	7		ART		
TIME RACE	LORICIELS	31		ART		
TIME SCANNER	ACTIVISION	17		ART		
TIME SCANNER		17	65			T
TIME SCANNER		19	110			A
TIME SCANNER		22	68			AS
TIME SOLDIER	ELECTROCOIN	29		ART		
TINTIN EN LA LUNA	INFOGRAMES	18		ART		
TINY SKWEEKS	LORICIEL	53		ART		
TINY TOON		54		ART		
TIP-OFF	ANCO	45		ART		
TITAN	TITUS	17		ART		
TITAN		14		ART		
TITAN		15	56			A
TITANIC	TOPO	6		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
BADLANDS	TENGEN	31		ART		
BADLANDS	TENGEN	35	74			A
BADLANS		36	114			G
BALLISTIX	PSYGNOSIS	18		ART		
BAR GAMES	ACCOLADE	34		ART		
BARBARIAN	PSYGNOSIS	14		ART		
BARBARIAN	PSYGNOSIS	8	45	ART	MAP	CS
BARBARIAN II	PALACE	50	89			G
BARBARIAN II	PALACE	16		ART		
BARBARIAN II	PALACE	18		ART		
BARBARIAN II	PALACE	6		ART		
BARBARIAN II	PSIGNOSIS	51		ART		
BARBARIAN II	PALACE	15	56			M
BARBARIAN II	PALACE	12	74			S+
BARBARIAN II	PALACE	12	74			S
BARBARIAN II	PALACE	17	65			T
BARBARIAN II	PALACE	7	49	ART	MAP	
BARBARIAN II	PALACE	21	59			G
BARBARIAN	PSYGNOSIS	14	74			M
BART SIMPSON'S ESCAPE...		46		ART		
BART VS SPACE MUTANTS		47		ART		
BASKET PLAY-OFF	SIMULMONDO	53		ART		
BASKETBALL NIGHTMARE		25		ART		
BATMAN		35		ART		
BATMAN RETURNS		0		ART		
BATMAN, CAPED CRUSADER	OCEAN	13		ART		
BATMAN, CAPED CRUSADER		4	73			M
BATMAN, CAPED CRUSADER		18	92			G
BATMAN, CAPED CRUSADER		9	35	ART	MAP	AS
BATMAN, THE MOVIE	OCEAN	18	49	ART	MAP	
BATMAN, THE MOVIE		18	98			C
BATMAN, THE MOVIE		18	98			S
BATMAN, THE MOVIE		19	112			A
BATMAN, THE MOVIE		17	6	ART		
BATTLE CHESS	ELECTRON. ARTS	13		ART		
BATTLE ISLE	UBI SOFT	47		ART		
BATTLE OF OLYMPUS, THE		41		ART		
BATTLE OUT RUN		29		ART		
BATTLE SQUADRON	INNERPRISE	34		ART		
BATTLE SQUADRON		36		ART		
BATTLE SQUADRON		25		ART		
BATTLE SQUADRON		29	78			G
BATTLESTORM	TITUS	36		ART		
BEACH VOLLEY	OCEAN	21		ART		
BEACH VOLLEY		22		ART		
BEAST BUSTERS	ACTIVISION	45		ART		
BEAST II	PSYGNOSIS	29		ART		
BEAST II		30	107	ART		
BEAST II		30	125			G
BEDLAM	GO	17	66			P
BESTIAL WARRIOR	DINAMIC	13		ART		
BEVERLY HILLS COP	TYNESOFT	23	67	ART	MAP	AC
BEVERLY HILLS COP		22		ART		
BEVERLY HILLS COP		23	74			P
BEYOND THE ICE PALACE	ELITE	10		ART		
BEYOND THE ICE PALACE		3	30	ART	MAP	AS
BILL AND TED'S		48		ART		
BILL BUDGE	ELECTRON. ARTS	1		ART		
BILL ELLIOT'S NASCAR ...	MIRRORSOFT	45		ART		
BILLIARDS II	INFOGRAMES	41		ART		
BILLIARDS SIMULATOR	INFOGRAMES	17		ART		
BIONIC COMMANDO	GO	10		ART		
BIONIC COMMANDO	GO	4		ART		
BIONIC COMMANDO	GO	6	94			S
BIONIC COMMANDO	GO	9	66			A
BLACK BEARD		1	39	ART	MAP	A
BLACK CROWN		44	35	ART		
BLACK CROWN	TOPO	41		ART		
BLACK LAMP	FIREBIRD	2		ART		
BLACK LAMP		6		ART		
BLACK TIGER	CAPCOM	21		ART		
BLACK TIGER		22		ART		
BLACK TIGER		24	82			G
BLACK TIGER		25	92			A
BLACK TIGER		26	72			T
BLADES OF STEEL		33		ART		
BLADES OF STEEL		36		ART		
BLASTER MASTER		51	68	ART	TIR	N

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
BLASTER MASTER		51		ART		
BLASTEROIDS	IMAGE WORKS	11		ART		
BLASTEROIDS		12		ART		
BLITZKRIEG	INTERNECINE	38		ART		
BLITZKRIEG BATTLE AT...	INTERNECINE	36		ART		
BLOCK OUT	RAINBOW ARTS	23		ART		
BLOCK OUT		47		ART		
BLOOD BROTHERS	GREMLIN	3		ART		
BLOOD MONEY	PSYGNOSIS	17		ART		
BLOOD MONEY		29		ART		
BLOODWYCH	IMAGE WORKS	19		ART		
BLOODWYCH		38	78	ART	MAP	
BLUE ANGEL 69	MAGIC BYTES	23		ART		
BLUE LIGHTNING		30		ART		
BLUE MAX	MINDSCAPE	38		ART		
BLUE SHADOW		42	48	ART	TIR	N
BLUES BROTHERS, THE	TITUS	42	52	ART	MAP	
BMX NINJA	ALTERNATIVE	10		ART		
BOB MORANE-CABALLERIA	INFOGRAMES	1		ART		
BOB MORANE-ESPACIO	INFOGRAMES	2		ART		
BOB MORANE-JUNGLA	INFOGRAMES	1		ART		
BOBSLEIGH	DIGITAL	3		ART		
BOMB JACK	ELITE	5		ART		
BOMBER RAY		28		ART		
BOMBFUSION	MASTERTRONIC	13		ART		
BOMBUZAL	IMAGE WORKS	10		ART		
BOMBUZAL		11		ART		
BOMBUZAL		13	99			G
BOMBUZAL		13	96			C
BONANZA BROS	U.S.GOLD	55				G
BONANZA BROS		47		ART		
BONANZA BROS		46	32	ART	TIR	X
BOOLY	LORICIEL	38		ART		
BORODINO	ARC	38		ART		
BOSTON BOMB CLUB	SILMARILS	42		ART		
BOTICS	KRISALIS	34		ART		
BOULDER DASH		51		ART		
BOULDER DASH		50	82	ART	MAP	N
BRAINACHE	CODE MASTERS	3		ART		
BRAT	IMAGE WORKS	38		ART		
BRAT		40	62	ART	MAP	
BRAT		40	74			G
BRAT		41	84			T
BRICK, THE	DELTA	22		ART		
BRONX	ANIMAGIC	20		ART		
BUBBLE BOBBLE	FIREBIRD	44		ART		
BUBBLE BOBBLE		36		ART		
BUBBLE BOBBLE		43		ART		
BUBBLE BOBBLE		1		ART		
BUBBLE GHOST		39		ART		
BUBBLE+	INFOGRAMES	26		ART		
BUDOKAN	ELECTRON. ARTS	22		ART		
BUDOKAN	ELECTRON. ARTS	39		ART		
BUFFALO BILL	TYNESOFT	21		ART		
BUGGY BOY	ELITE	4		ART		
BUGGY RANGER	DINAMIC	31		ART		
BUGGY RANGER		30		ART		
BUILDERLAND	LORICIEL	40		ART		
BUMPY	LORICIEL	15	56			A
BUMPY		15		ART		
BUMPY		21		ART		
BUMPY'S ARCADE FANTASY	LORICIEL	52		ART		
BURNING FORCE		52		ART		
BUSHBUCK	ACTIVISION	50		ART		
BUTCHER HILL	GREMLIN	12		ART		
BUTCHER HILL		20		ART		
BUTCHER HILL		12	74			S
CABAL	OCEAN	19		ART		
CABAL		22	65			C
CALIFORNIA GAMES	EPIX	30		ART		
CALIFORNIA GAMES II	EPIX	42		ART		
CAMPAIGN	EMPIRE	55		ART		
CAPITAN SEVILLA	DINAMIC	3	10	ART	MAP	MS
CAPITAN TRUENO	DINAMIC	20		ART		
CAPITAN TRUENO		21	36	ART	MAP	
CAPITAN TRUENO		22				A
CAPTAIN BLOOD	INFOGRAMES	7		ART		
CAPTAIN FIZZ	PSYCLAPSE	16		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
CAPTAIN PLANET AND ...	MINDSCAPE	50	88			G
CAPTAIN PLANET AND ...		44		ART		
CAPTAIN SKYHAWK		45		ART		
CAPTIVE	MINDSCAPE	40		ART		
CAR-VUP	CORE DESING	34		ART		
CAR-VUP		34	59			G
CARDIAX	ELECTR. ZOO	47	84			G
CARDIAX	ELECTR. ZOO	45		ART		
CARL LEWIS CHALLENGE	PSYGNOSIS	50		ART		
CARLOS SAINZ	ZIGURAT	31		ART		
CARRIER COMMAND	RAINBIRD	8		ART		
CARTHAGE	PSYGNOSIS	36		ART		
CARTHAGE		38		ART		
CARTOONERS	ELECTRON. ARTS	54		ART		
CASANOVA	IBER	14		ART		
CASANOVA		15	35	ART	MAP	S
CASTELIAN		55		ART		
CASTLE MASTER	DOMARK	25	96			S
CASTLE MASTER		25	96			A
CASTLE MASTER		46	76			P
CASTLE MASTER		25	81	ART	MAP	
CASTLE MASTER		26	76			P
CASTLE MASTER		30	125			G
CASTLE MASTER		37	92			P
CASTLE OF ILLUSION		36		ART		
CASTLE OF ILLUSION		43		ART		
CASTLES	INTERPLAY	47		ART		
CASTLEVANIA ADVENTURE		34		ART		
CAVEMAN UGH-LYMPICS	ELECTRON. ARTS	32		ART		
CAZA DEL OCTUBRE ROJO	GRANDSLAM	35	69	ART		
CAZA DEL OCTUBRE ROJO		35	73			P
CAZA DEL OCTUBRE ROJO		39	55			T
CAZA DEL OCTUBRE ROJO		41	84			A
CAZA DEL OCTUBRE ROJO		41	85			C
CENTURION DEFENDER...	ELECTRON. ARTS	41		ART		
CIRCUS ATRACTIONS	RAINBOW ARTS	16		ART		
CIRCUS ATRACTIONS		15		ART		
CIRCUS GAMES	TYNESOFT	14		ART		
CIRCUS GAMES		11	6	ART		
CISCO HEAT	IMAGE WORKS	45		ART		
CITADEL	ELEC. DREAMS	17		ART		
CLOUD KINGDOMS	MILLENNIUM	26		ART		
CLOUD KINGDOMS		29	75			G
CLOWN-O-MANIA	STARBYTE	28		ART		
COHORT: FIGHTING ROME	IMPRESSIONS	42		ART		
COLECCION JUEGOS 92	TOPO SOFT	52		ART		
COLISEUM	TOPO SOFT	6	55	ART	MAP	
COLMENA, LA	OPERA SOFT	44		ART		
COLONY	MINDSCAPE	34		ART		
COLORADO	SILMARILS	26		ART		
COLOSSUS CHESS 4	CDS	5		ART		
COLUMNS		36		ART		
COMANDO QUATRO	M. IN SPAIN	16		ART		
COMANDO QUATRO		17	52	ART		
COMANDO TRACER	DINAMIC	12	73			S
COMANDO TRACER		13	100			A
COMBO RACER	GREMLIN	29		ART		
COMMANDO		36		ART		
COMMANDO	ELITE	21		ART		
CONQUEROR	RAINBOW ARTS	24		ART		
CONQUEROR		25	90			P
CONTINENTAL CIRCUS	VIRGIN GAMES	20		ART		
CONTINENTAL CIRCUS		22		ART		
COOL CROC TWINS	ARCADE MAST.	51		ART		
COOL CROC TWINS		54	104			G
COOL WORLD	OCEAN	55		ART		
CORPORATION	ACTIVISION	2		ART		
CORPORATION	CORE DESINGN	31		ART		
CORSARIOS	OPERA	17		ART		
COZUMEL	A.D.	26	64	ART	MAP	
COZUMEL		25		ART		
CRACK DOWN	U.S.GOLD	25		ART		
CRACKDOWN		29	73			T
CRACKDOWN		29	78			S
CRACKDOWN		39		ART		
CRAPYARD DOG		53		ART		
CRAZY CARS		8	65			A
CRAZY CARS	TITUS	5		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
CRAZY CARS III	TITUS	52		ART		
CRETA 1941	CCS	38		ART		
CRIME DOES NOT PAY	TITUS	37		ART		
CRIME WAVE	ACCESS	47	86			T
CRIME WAVE		41	84			G
CRIME WAVE		41	85			P
CRIME WAVE		38		ART		
CRISTAL MINES II		54		ART		
CRUISE FOR A CORPSE	DELPHINE	53		ART		
CRUISE FOR A CORPSE		51		ART		
CURRO JIMENEZ	ZIGURAT	19		ART		
CURSE OF ENCHANTIA	CORE DESING	53		ART		
CUSTODIAN		22	66			G
CYBERBALL	DOMARK	26		ART		
CYBERBIG	ANIMAGIC	20		ART		
CYBERCON III	U.S. GOLD	40		ART		
CYBERNATION	PLAYERS	7		ART		
CYBERNOID	HEWSON	18	92			G
CYBERNOID		2	68	ART	MAP	ACS
CYBERNOID		10		ART		
CYBERNOID II		7	111			CS+
CYBERNOID II		7	98	ART	MAP	AS
CYCLES INT.GRAND PRIX	ACCOLADE	19		ART		
CYCLES, THE	ACCOLADE	27		ART		
CHAIN REACTION		2	72			S+
CHAIN REACTION		2	72			S
CHAIN REACTION		3	56			C
CHALLENGE GOLF	ON LINE ENT.	41		ART		
CHAMBERS OF SHAOLIN	GRANDSLAM	22		ART		
CHAMP, THE	LINEL	26		ART		
CHAMPION OF THE RAJ	P.S.S.	39		ART		
CHARIOTS OF WRATH	IMPRESSIONS	26		ART		
CHARLIE CHAPLIN		2	34	ART		
CHARLIE CHAPLIN	U.S.GOLD	12		ART		
CHASE H.Q		27	59			T
CHASE H.Q.		31		ART		
CHASE H.Q.	OCEAN	20		ART		
CHASE H.Q. II		36	116			S
CHASE HQ II	OCEAN	34		ART		
CHEQUERED FLAG		49		ART		
CHESS HOUSERS	DIABOLIC	33		ART		
CHESS MASTER 3000	SOFTW.TOOLWO	49		ART		
CHESS PLAYER 2150	CP SOFTWARE	22		ART		
CHESSMASTER 2000, THE	ELECTRONIC A	1		ART		
CHESSMASTER 2100	SOFT.TOOLWOR	33		ART		
CHESSMASTER, THE		49		ART		
CHESSMASTER, THE		52		ART		
CHICAGO 90	MICROIDS	24		ART		
CHICAGO'S 30		4	59	ART	MAP	
CHICAGO'S 30	TOPO	16		ART		
CHICHEN ITZA	AD	47		ART		
CHIP'N DALE		48	70		TIR	N
CHIPS CHALLENGE	U.S.GOLD	37	98			C
CHIPS CHALLENGE		35	66		MAP	
CHIPS CHALLENGE		32		ART		
CHIPS CHALLENGE		36	110			T
CHIPS CHALLENGE		36	111			G
CHIPS CHALLENGE		36		ART		
CHOPLIFTER		44		ART		
CHOY LEE FUT	POSITIVE	25		ART		
CHUBBY GRISTLE	GRANDSLAM	7		ART		
CHUCK ROCK	CORE	54	80		TIR	X
CHUCK ROCK		55		ART		
CHUCK ROCK		37	75	ART	MAP	
CHUCK ROCK		37	94			G
CHUCK YEAGER'S	ELECTRON. ARTS	18		ART		
CHUCK YEAGER'S A.F.T.	ELECTRON. ARTS	18		ART		
CHUCK YEAGER AIR COMBAT	ELECTRON. ARTS	43		ART		
D.J.BOY		51		ART		
DALEY THOMPSON'S	OCEAN	5	6	ART		
DALEY THOMPSON'S		8	65			S
DALEY THOMPSON'S		9		ART		
DAMES SIMULATOR	INFOGRAMES	27		ART		
DAN DARE III	VIRGIN	26		ART		
DAN DARE III		27	40	ART	MAP	
DAN DARE III		27	60			S
DAN DARE III		27	61			A
DARIUS +		25	93			T

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
DARK CASTLE	MIRRORSOFT	6		ART		
DARK CASTLE		13	96			C
DARK FUSION		10	56	ART		AS
DARK HEART OF UUKRUL	BRONDERBUND	42		ART		
DARK SEED	CYBERDREAMS	48		ART		
DARK SEED		49		ART		
DARK SIDE	INCENTIVE	5	50	ART	MAP	S
DARK SPYRE	ELECTRON. ZOO	39		ART		
DARKMAN	OCEAN	45	66			T
DARKMAN		48	97			A
DARKMAN		53	88			G
DARKMAN		40	37	ART	MAP	
DARKMAN		42	104			C
DARKMAN		39		ART		
DAS BOOT	MINDSCAPE	38		ART		
DAVID ROBINSON'S		51		ART		
DAY OF THE PHARAOH	RAINBOW ARTS	25		ART		
DE LUXE STRIP POKER 2	CDS	46		ART		
DEAD ANGLE		26		ART		
DEATH WHIS-3		2	72			A
DEATHBRINGER	EMPIRE	48	96			G
DEATHBRINGER	EMPIRE	43		ART		
DEEP, THE	U.S.GOLD	12	74			S
DEEP, THE		13	100			A
DEEP, THE		11		ART		
DEEP, THE		16	66			C
DEEP, THE		18	92			G
DEEP, THE		14	73			C
DEFCOM 1	IBER	16		ART		
DEFENDER OF THE CROWN	MIRRORSOFT	3		ART		
DELFOX	DINAMIC	6		ART		
DELIVERANCE	HEWSON	33		ART		
DELIVERANCE STORMLORD II	HEWSON	37	90			C
DELUXE PAINT ANIMATION	ELECTRON. ARTS	51		ART		
DENARIS		21	59			G
DESAFIO TOTAL	OCEAN	33	58			G
DESAFIO TOTAL		37		ART		
DESAFIO TOTAL		33	36	ART	MAP	
DESAFIO TOTAL		36	111			A
DESCUBR. DE AMERICA, EL	OMIKRON	5		ART		
DESOLATOR	GREMLIN	2	14	ART		
DESOLATOR		4	73			S
DESPERADO	INFOGRAMES	14		ART		
DESPERADO 2	TOPO	44	80			S
DESPERADO 2		42		ART		
DESPERADO 2		36		ART		
DEVIANTS	PLAYERS	4		ART		
DEVILISH		53		ART		
DIAS DE TRUENO	MINDSCAPE	31		ART		
DIAS DE TRUENO		30		ART		
DICK TRACY	TITUS	38	34	ART	TIR	Z
DICK TRACY		33		ART		
DICK TRACY ADVENTURES	TITUS	52		ART		
DICK TRACY.LA PELICULA	DISNEY	30		ART		
DIE HARD 2		54	104			P
DIMENSION OMEGA	POSITIVE	19		ART		
DINA BLASTER	UBI SOFT	54		ART		
DISC	LORICIEL	36		ART		
DOGS OF WAR	ELITE	24	84			T
DOGS OF WAR		19		ART		
DOMINATION	MAGIC BYTES	28		ART		
DOMINATOR	SYSTEM 3	18		ART		
DOMINATOR		17		ART		
DOMINATOR		19	112			S
DONDE ESTA CARMEN ...	BRODERBUND	50		ART		
DONDE ESTA CARMEN ...		50		ART		
DONDE ESTA CARMEN ...I		49		ART		
DONDE ESTA CARMEN ...		39		ART		
DOODLEBUG	CORE DESIGN	55		ART		
DORNIER DO 335 «PFEIL»	LUCASARTS	54		ART		
DOUBLE DRAGON	MELB. HOUSE	13		ART		
DOUBLE DRAGON		46		ART		
DOUBLE DRAGON		12		ART		
DOUBLE DRAGON		11	46	ART		S
DOUBLE DRAGON II		38		ART		
DOUBLE DRAGON II		47		ART		
DOUBLE DRAGON II	VIRGIN	22		ART		
DOUBLE DRAGON II	VIRGIN	24		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
DOUBLE DRAGON III		45		ART		
DOUBLE DRIBBLE		36		ART		
DOUBLE HAWK		30		ART		
DR. FRANKEN		54		ART		
DR. MARIO		40		ART		
DR.MARIO		49		ART		
DRAGON BREED	ACTIVISION	34		ART		
DRAGON BREED		35	73			S
DRAGON BREED		37	92			G
DRAGON BREED		40	70			A
DRAGON CRYSTAL		41		ART		
DRAGON NINJA	OCEAN	17		ART		
DRAGON NINJA		10	6	ART		A
DRAGON NINJA		11	75			C
DRAGON NINJA		12	73			S
DRAGON SPIRIT	TENGEN	21		ART		
DRAGON SPIRIT		18	6	ART		
DRAGON'S LAIR	EMPIRE	25	92			P
DRAGON'S LAIR ESCAPE...	EMPIRE	44		ART		
DRAGON'S LAIR II	EMPIRE	24	72	ART	MAP	
DRAGON'S LAIR II	EMPIRE	33	52	ART		
DRAGON'S LAIR THE LEGEND		37		ART		
DRAGON'S LAIR.F.S.C.		45	66			P
DRAGONS BREATH	PALACE	26		ART		
DRAGONS OF FLAME	SSI	36		ART		
DRAGONS OF FLAME		43	18	ART	MAP	
DRAKKAR	DELTA	20		ART		
DRAKKHEN	INFOGRAMES	34		ART		
DRAKKHEN		46	18	ART		
DRAZEN PETROVIC BASKET	TOPO	16		ART		
DRAZEN PETROVIC BASKET		18		ART		
DRAZEN PETROVIC BASKET		16	10	ART	MAP	
DREAM MASTER, THE		52	86	ART	TIR	
DREAM WARRIOR	U.S.GOLD	7		ART		
DRILLER	INCENTIVE	3		ART		
DRILLER	INCENTIVE	5		ART		
DRIVIN'FORCE	DIGITAL	28		ART		
DROIDZ	SILVERBIRD	8		ART		
DRUID II	FIREBIRD	5		ART		
DUCK OUT	XORTRAPA	19		ART		
DUCKTALES	DISNEY	36		ART		
DUCKTALES		42		ART		
DUCKTALES		34		ART		
DUNE	VIRGIN	51		ART		
DUNE		50		ART		
DYLAND DOG THE MURDERERS		55	108			P
DYLAND DOG THE MURDERERS	SIMULMONDO	52		ART		
DYNABLASTER		46		ART		
DYNAMIC DUO	FIREBIRD	11		ART		
DYNAMITE DUKE		38		ART		
DYNAMITE DUX	ACTIVISION	26		ART		
DYNAMITE DUX		22		ART		
DYNAMITE DUX		18		ART		
DYNAMITE DUX		21	60			A
DYNAMITE DUX		21	61			S
DYNAMITE DUX		20	66			C
DYNASTY WARS	CAPCOM	30	125			CG
DYNASTY WARS		27		ART		
DYNASTY WARS		29	73			AT
DYTER 07		25	96			G
DYTER-07	RELINE	24		ART		
E-MOTION	U.S.GOLD	23		ART		
E-MOTION		26	70			T
E-MOTION		26	74			P
E-MOTION		26	76			S
E.S.S.	TOMAHAWK	20		ART		
E.S.S.		22		ART		
E.S.S. MEGA	TOMAHAWK	45		ART		
EARTHLIGHT	FIREBIRD	7	112			S+
EARTHLIGHT		2		ART		
EARTHLIGHT		6	95			S
ECO PHANTOMS, THE	ELECTRON. ZOO	37		ART		
ECO QUEST	SIERRA	55		ART		
ELECTROCOP		32		ART		
ELEVATOR ACTION		48		ART		
ELF	OCEAN	48	97			G
ELF		51	72			P
ELF		41		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
RAZAS DE NOCHE		30	125			ASG
RAZAS DE NOCHE		31				C
RAZAS DE NOCHE		36	114			P
RC GRAND PRIX		36		ART		
REAL GHOSTBUSTERS, THE	ACTIVISION	13		ART		
REAL GHOSTBUSTERS, THE		16		ART		
RED HEAT		15	51	ART	MAP	
RED HEAT		15	57			C
RED HEAT		18	96			A
RED STORM RISING	MICROPROSE	31		ART		
RED STORM RISING		38		ART		
REGRESO AL FUTURO II	IMAGE WORKS	27		ART		
REGRESO AL FUTURO III	IMAGE WORKS	34		ART		
REGRESO AL FUTURO III		48	97			T
REGRESO AL FUTURO III		37		ART		
RENEGADE	IMAGINE	20		ART		
RENEGADE III	IMAGINE	12		ART		
RENEGADE III		13	63	ART	MAP	CS
RENEGADE III		15	57			M
RENEGADE III		16	66			A
RESCATE ATLANTIDA	DINAMIC	12	52			AS
RESCATE ATLANTIDA		12	52	ART	MAP	ADS
RESCATE EN EL GOLFO	OPERA	33		ART		
RESCATE EN EL GOLFO		37	96			P
RESCATE EN EL GOLFO		38	82			S
RESCATE EN EL GOLFO		42	104			A
RESOLUTION 101	MILLENNIUM	27		ART		
RETURN OF THE JEDI	DOMARK	12		ART		
RETURN OF THE JEDI		8		ART		
RETURN OF THE WITCHLORD	GREMLIN	43		ART		
RETURN OF THE JEDI		10	46	ART		AS
RETURN TO GENESIS	FIREBIRD	7		ART		
REVELATION	KRISALIS	36		ART		
REVENGE OF THE GATOR		45		ART		
REX		12	74			S
RICK DANGEROUS		19	84	ART		C
RICK DANGEROUS II	MICROSTYLE	34	40	ART	MAP	
RICK DANGEROUS II		34	61			ASG
RICK DANGEROUS II		35	76			C
RING WARS	ARTRONIC	13		ART		
RISKY WOODS	DINAMIC	53	88			G
RISKY WOODS		43		ART		
RISKY WOODS		42		ART		
RISKY WOODS	ELECTRON. ARTS	53		ART		
ROAD & CAR	ACCOLADE	42		ART		
ROAD & TRACK	ACCOLADE	51		ART		
ROAD BLASTERS		6	82	ART		C
ROAD BLASTERS		8	65			AS
ROAD WARS		1	66			S
ROADBLASTERS		33		ART		
ROADWARS	MELB. HOUSE	1		ART		
ROBO-SQUASH		35		ART		
ROBOCOD		45	53	ART	MAP	
ROBOCOD:JAMES POND 2		46	75			G
ROBOCOP	OCEAN	55		ART		
ROBOCOP		10	66			A
ROBOCOP		36		ART		
ROBOCOP		18		ART		
ROBOCOP		14	73			M
ROBOCOP		18	96			T
ROBOCOP		8	36	ART		S
ROBOCOP		31				P
ROBOCOP 2	OCEAN	32	67			S
ROBOCOP 2		36		ART		
ROBOCOP 2		32	53	ART	MAP	
ROBOCOP 2		35	73			T
ROBOCOP 2.LA PELICULA	OCEAN	30		ART		
ROBOCOP 3	OCEAN	55		ART		
ROBOCOP 3	OCEAN	46	60	ART		
ROBOCOP 3	OCEAN	52	82			G
ROBOCOP 3	OCEAN	45		ART		
ROBOCOP 2	OCEAN	31		ART		
ROCK'N ROLLER	TOPO	7	54	ART	MAP	
ROCKET RANGER	CINEMAWARE	9		ART		
ROCKETEER	DISNEY	48		ART		
RODLAND	STORM	44	69		MAP	
RODLAND		45	66			T
RODLAND		47	84			C

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
ROGER RABBIT	COKTEL VISION	10		ART		
ROGER RABBIT	COKTEL VISION	12	75			G
ROGER RABBIT IN HARE...	DISNEY	48		ART		
ROGUE TROOPER	KRISALIS	33		ART		
ROLLING RONNY	STARBYTE	51	73			CG
ROLLING RONNY		52	82			T
ROLLING RONNY		52	82			PC
ROLLING RONNY		50		ART		
ROLLING RONNY	VIRGIN	52		ART		
ROLLING THUNDER		1	66			AC
ROME AD 92	MILLENIUM	55		ART		
RORKE'S DRIFT	IMPRESSIONS	36		ART		
RORKE'S DRIFT		38		ART		
ROTOX	U.S.GOLD	27		ART		
RUFF & REDDY	HI-TEC	31		ART		
RUN THE GAUNTLET	OCEAN	12		ART		
RUN THE GAUNTLET		18		ART		
RUNNING MAN		16	54	ART		
RUNNING MAN, THE	GRANDSLAM	15		ART		
RYGAR		37		ART		
S.T.U.N. RUNNER		52		ART		
S.T.U.N. RUNNER	DOMARK	35		ART		
SABRINA	IBER	8		ART		
SABRINA		13	97			S
SAGAIA		50		ART		
SAMURAI WARRIOR	FIREBIRD	5		ART		
SAMURAI WARRIOR		6	50	ART	MAP	ACS
SAPIENS	LORICIEL	4		ART		
SATAN	DINAMIC	19		ART		
SATAN		20	43	ART	MAP	
SAVAGE		8	55	ART	MAP	AS
SAVAGE		9	67			C
SCORE 3020	TOPO	11		ART		
SCRAMBLE SPIRITS		35		ART		
SCRAMBLE SPIRITS	GRANDSLAM	24		ART		
SDI	ACTIVISION	9		ART		
SECRET MONKEY ISLAND II	LUCASARTS	47		ART		
SECRET MONKEY ISLAND II		49		ART		
SECRET MONKEY ISLAND	LUCASARTS	34		ART		
SECRET MONKEY ISLAND		35	55	ART		
SECRET WEAPONS ...	LUCASARTS	41		ART		
SECRET WEAPONS ...		49		ART		
SEGA CHESS		45		ART		
SENDA SALVAJE	ZIGURAT	24		ART		
SENDA SALVAJE		26	76			A
SENDA SALVAJE		29	76			S
SENTINEL WORLDS	ELECTRON. ARTS	24		ART		
SENTINEL, THE	FIREBIRD	1		ART		
SEVEN GATES OF JAMBALA	GRANDSLAM	24		ART		
SEVEN GATES OF JAMBALA		25	92			G
SHADOW DANCER	U.S.GOLD	40		ART		
SHADOW DANCER		47	86			T
SHADOW DANCER		53	88			G
SHADOW DANCER		38		ART		
SHADOW DANCER		41	83			C
SHADOW OF THE BEAST	PSYGNOSIS	45		ART		
SHADOW OF THE BEAST		53		ART		
SHADOW OF THE BEAST		33		ART		
SHADOW OF THE BEAST		19		ART		
SHADOW OF THE BEAST II	PSYGNOSIS	46	74			T
SHADOW OF THE BEAST III	PSYGNOSIS	55	94	ART	MAP	
SHADOW OF THE BEAST III		55	108			G
SHADOW OF THE BEAST III		54		ART		
SHADOW SORCERER	US.GOLD	46		ART		
SHADOW WARRIORS	OCEAN	45	67			A
SHADOW WARRIORS		48	96			C
SHADOW WARRIORS		29		ART		
SHADOW WARRIORS		30	125			ASG
SHADOW WARRIORS		41	82			A
SHADOWLANDS	DOMARK	53	22	ART	MAP	
SHADOWLANDS		51		ART		
SHADOWLANDS		50		ART		
SHANGAI		22		ART		
SHANGAI II	ACTIVISION	51		ART		
SHANGHAI		37		ART		
SHERLOCK HOLMES	ICOM	50		ART		
S. HOLMES, LOS ARCHIVOS...	ELECTRON. ARTS	55		ART		
SHERMAN M4	LORICIEL	21		ART		

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
SHERMAN M4	LORICIEL	38		ART		
SHINOBI	VIRGIN	19		ART		
SHINOBI		20		ART		
SHINOBI		43		ART		
SHOCKWAVE	DIGITAL	31		ART		
SIDEWINDER	MASTERTRONIC	14	76			G
SILENT SERVICE II	MICROPROSE	38		ART		
SILENT SERVICE II		38		ART		
SILENT SHADOW	TOPO	2		ART		
SILENT SHADOW		4	73			AM
SILENT SHADOW		42	106			P
SILENT SHADOW		38		ART		
SILKWORM	VIRGIN	14		ART		
SILKWORM		15		ART		
SILKWORM		18		ART		
SILKWORM		18	94			T
SILKWORM		18	90			C
SILKWORM		18	90			A
SILKWORM		19	109			G
SILKWORM		22	69			G
SIM CITY	INFOGRAMES	23		ART		
SIM CITY TERRAIN EDITOR	INFOGRAMES	37		ART		
SIMANT	MAXIS	52		ART		
SIMANT		50		ART		
SIMBAD AND THE THRONE...	CINEMAWARE	4		ART		
SIMEARTH	MAXIS	47		ART		
SIMPSONS, LOS		44	39	ART	MAP	
SIMPSONS, LOS		44	78			SGP
SIMPSONS, LOS		46	74			T
SIMULADOR PROFES. FUTBOL	DINAMIC	55		ART		
SIMULADOR PROFES.TENIS	DINAMIC	26		ART		
SIMULCRA	MICROSTYLE	40		ART		
SIMULCRA		41	84			G
SINBAD AND THE THRONE OF	CINEMAWARE	6		ART		
SIRWOOD	OPERA	25		ART		
SIRWOOD		26	51	ART	MAP	
SITO PONS 500 C.C.	ZIGURAT	32		ART		
SITO PONS Y CARLOS SAINZ	ZIGURAT	30		ART		
SKATE CRAZY		3	50	ART		
SKATE CRAZY		4	73			C
SKATE CRAZY		5	64			S
SKATE OR DIE		36		ART		
SKATE OR DIE	ELECTRON. ARTS	11		ART		
SKATE OR DIE	ELECTRON. ARTS	14		ART		
SKATE OR DIE		35		ART		
SKATEBALL	UBI SOFT	10		ART		
SKIDZ	GREMLIN	26		ART		
SKULL & CROSSBONES	DOMARK	37		ART		
SKULL & CROSSBONES		43	112			S
SKWEEK	LORICIEL	12		ART		
SKWEEK		15	57			A
SKWEEK		18	92			G
SKYCHASE	IMAGE WORKS	7		ART		
SKYFOX	ELECTRON. ARTS	1		ART		
SLAP SHOT		36		ART		
SLEEPING GODS LIE	EMPIRE	26		ART		
SLIDER		47		ART		
SLIDERS	PALACE	46		ART		
SLIME WORLD		31		ART		
SLY SPY	OCEAN	29		ART		
SLY SPY		36	116			C
SLY SPY		37	95			G
SMASH TV	OCEAN	46	74			C
SMASH TV		49	112			T
SMASH TV		45		ART		
SNAKE RATTLE N ROLL		40		ART		
SNOOPY		22	47	ART	MAP	
SNOOPY AND PEANUTS	EDGE	21		ART		
SNOWSTRIKE	EPYX	31		ART		
SOL NEGRO	OPERA	9		ART		
SOL NEGRO	OPERA	7	103	ART	MAP	
SOLAR JETMAN		39	36	ART	MAP	N
SOLAR STRIKER		45		ART		
SOLDIER OF FORTUNE		7	69	ART	MAP	S
SOLDIER OF FORTUNE		7	110			C
SOLDIER OF LIGHT		16	64			G
SOLITAIRE POKER		48		ART		
SOLO EN CASA	ACCOLADE	49	112			G

PROGRAMA	COMPAÑIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
SOLO EN CASA		46		ART		
SOLOMON'S KEY	U.S.GOLD	17	66			P
SOLOMONS CLUB		48		ART		
SOLSTICE		46		ART		
SON SHU SI	EXPOSE	47		ART		
SONIC		41	34	ART	TIR	Z
SONIC		44	54	ART	TIR	X
SONIC		46		ART		
SONIC 2		55		ART		
SONIC BOOM	ACTIVISION	26		ART		
SONIC BOOM		27	59			G
SORCERY PLUS	VIRGIN	12		ART		
SOUND MASTER II	COVOX	53		ART		
SOVIET	OPERA	30		ART		
SOVIET		30	94		MAP	
SPACE 1889	EMPIRE	45		ART		
SPACE ACE	EMPIRE	41	83			P
SPACE ACE		23		ART		
SPACE ACE II		51	72			P
SPACE ACE II		45	62	ART		
SPACE ACE II		46	76			G
SPACE CRUSADE	GREMLIN	51		ART		
SPACE GUN	OCEAN	49	111			G
SPACE GUN		49	112			S
SPACE GUN		49	112			C
SPACE GUN		50	88			T
SPACE GUN		47		ART		
SPACE HARRIER		243		ART		
SPACE HARRIER		36		ART		
SPACE HARRIER		46		ART		
SPACE HARRIER		16	64			G
SPACE HARRIER II	GRANDSLAM	24		ART		
SPACE QUEST IV	SIERRA	43	101	ART		
SPACE RACER	LORICIEL	11		ART		
SPACE RACER		7		ART		
SPEEDBALL	IMAGE WORKS	12		ART		
SPEEDBALL		42		ART		
SPEEDBALL 2	IMAGE WORKS	39		ART		
SPHERICAL	RAINBOW ARTS	24	82			S
SPHERICAL		18		ART		
SPIDERMAN		43		ART		
SPIDERMAN		55		ART		
SPITTING IMAGE	DOMARK	12		ART		
SPITTING IMAGE		13		ART		
SPITTING IMAGE		11	73			A
SPITTING IMAGE		11	76			C
SPORTS 4D BOXING	MINDSCAPE	40		ART		
SPORTS 4D DRIVING	MINDSCAPE	41		ART		
SPOT	VIRGIN	51		ART		
SQUASH	MASTERTRONIC	2		ART		
ST DRAGON	STORM	32		ART		
ST. DRAGON		35	74			A
ST. DRAGON		35	77			C
STAR BOWLS		46	76			A
STAR BOWLS		38	80			S
STAR CONTROL	ACCOLADE	36		ART		
STAR TREK	FIREBIRD	10		ART		
STAR TREK 25 ANIVERSARIO	INTERPLAY	50		ART		
STAR TREK 25 ANIVERSARIO	INTERPLAY	49		ART		
STAR WARS		47		ART		
STARBLADE	SILMARILS	28		ART		
STARBOWLS	ZIGURAT	36		ART		
STARDUST	TOPO	9		ART		
STARGLIDER 2	RAINBIRD	10		ART		
START TREK 25 ANIVERSARIO	INTERPLAY	48		ART		
STARTRASH	RAINBOW ARTS	26		ART		
STEEL THUNDER	ACCOLADE	38		ART		
STELLAR 7	DINAMIC/SIER	50		ART		
STORM MASTER	SILMARILS	46		ART		
STORM WARRIOR	ELITE	15		ART		
STORMBALL	MILLENNIUM	40		ART		
STORMLORD	HEWSON	13		ART		
STORMLORD		14	56			S+
STORMLORD		14	56	ART	MAP	S
STORMLORD		24	84			T
STORMLORD		36	112			P
STORMOVIK	ELECTRON. ARTS	36		ART		
STRATEGO	ACCOLADE	36		ART		

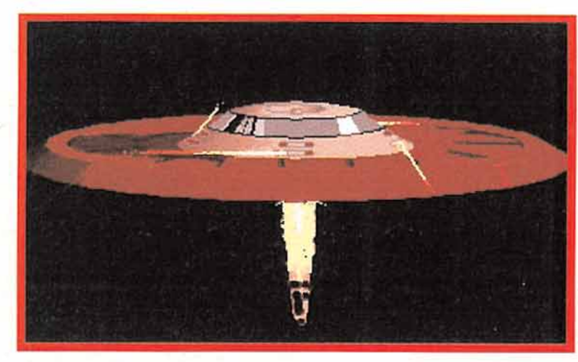
¿Sabías que...?

los muchachos de Psygnosis han decidido retrasar durante un tiempo el lanzamiento de una de sus más esperadas producciones. «Lemmings 2. The Tribes», saldrá al mercado en una fecha posterior a la prevista en un principio. Esto es debido a que, según parece, no están del todo satisfechos con el resultado, y desean que el juego sea una pasada total, que eclipse el anterior programa realizado con estas simpáticas criaturas. Por ello, han querido dar unos retoques de última hora y realizar un trabajo redondo.

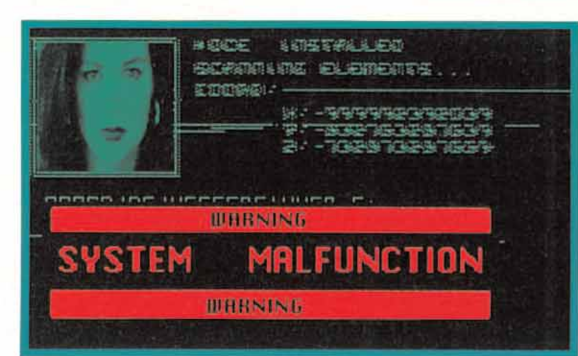
Aunque la verdad, no nos gusta un pelo eso de tener que esperar –es más, esto demuestra que los británicos no son tan puntuales como presumen normalmente–, confiamos en que sea por algo bueno.

Tan sólo nos queda solicitar a Psygnosis que trabaje tan rápido como sea posible para que podamos disfrutar cuanto antes de las nuevas andanzas de los pequeños roedores. Y que, ¡por favor!, no nos vuelvan a dejar con la miel en los labios.

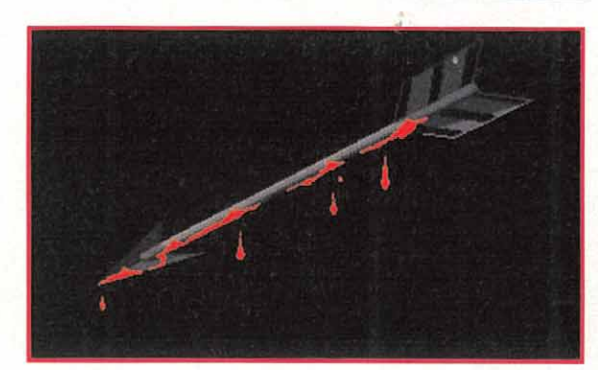
LECTORES ARTISTAS













He aquí una prueba de lo que se puede hacer con dedicación y afición. Claro, que también se necesita un buen PC y el «Autodesk Animator». Un logroñés, Jorge Benito Daniel, ha querido demostrar las enormes posibilidades de este programa y nos ha enviado las sensacionales pantallas que publicamos. Sin duda, el chico promete mucho. Además, nos comenta que le gusta bastante la infografía. Si en este campo es tan bueno como en el de la animación, pronto esperamos verlo entre los responsables de los efectos especiales de «Terminator 3». Y si no, al tiempo.

¿Cómo

responderán los fabricantes orientales de clónicos para PC's ante la tremenda bajada de precios que están llevando a cabo los grandes de este área como IBM o Hewlett Packard?

¿Por qué

no resurge, con la misma fuerza que tuvo en otras épocas, la industria del software de entretenimiento español, aunque sea centrándose en mercados más prósperos actualmente como las consolas?

¿Cuándo

comercializarán en nuestro país, como ha ocurrido con el Foot Pedal –el artilugio que emula los pedales de un coche–, el joystick con forma de volante, que ya puede comprarse en otros países y nosotros aún estamos esperando?

¿Qué

está esperando Atari para lanzar una consola de treinta y dos bits con la que el mercado sufra una revolución como jamás se ha podido imaginar; algo que parece muy probable que vaya a conseguir con el Falcon?

NOTA.- Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Esperamos impacientes vuestras cartas!! Por si todavía queda por ahí algún despistadillo, os recordamos que nuestra dirección es: MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

HUMOR por Ventura & Nieto



FORMIDABLE... *que como pudimos constatar en nuestra visita a la pasada edición del S.I.M.O., celebrada en Madrid, casi todas las tarjetas de vídeo y audio existentes para PC, ya tienen distribución en nuestro país. No sólo las grandes empresas se dedican a esta tarea, sino que la distribución se produce a nivel nacional gracias a compañías que no quieren perder el tren en este asunto. Os podemos asegurar que ya están circulando auténticas maravillas, que potencian el PC a un nivel hasta ahora prácticamente desconocido, realizando auténticas virguerías en cuestión de gráficos y música.*

LAMENTABLE... *que con la llegada de las navidades se va a dar el problema de todos los años por estas fechas; la introducción en nuestro mercado de numerosos clónicos no autorizados de las consolas más vendidas. Aprovechando el tirón de ventas navideño y la ignorancia de muchos padres que no consultan a sus hijos por darles una sorpresa, se va a dar mucho gato por liebre.*

IMÁGENES SINTÉTICAS:



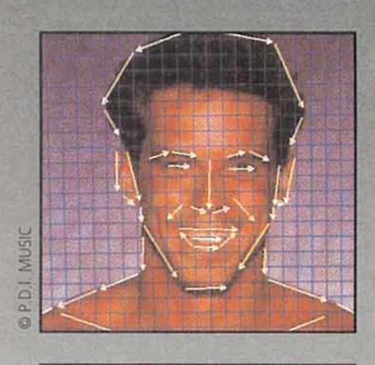
Sin duda, lo que más sorprende a los profanos de cualquier avance tecnológico es la materialización de éste en imágenes. La vista es el sentido humano más efectista y más impactante a la hora de recibir impulsos. Esto es algo que conocían muy bien los organizadores de SIGGRAPH´92. Sabían que la base que permiten certámenes de ese tipo son las espectaculares imágenes infográficas o de síntesis. Imágenes generadas, modeladas, construidas por medio del ordenador.

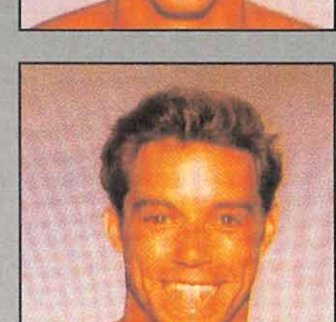
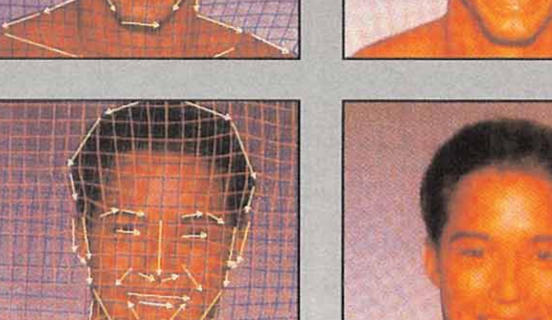
Estados Unidos es el país líder en estas nuevas técnicas y esa es la razón por la que Chicago ha sido la sede del SIGGRAPH´ 92. Desde allí nos llegaron las increíbles imágenes de la película «Terminator 2». ¿Recordáis a los T-1000 cuando su cara se abre en dos mitades, los vídeos de Michael Jackson o las cortinillas de miles de partículas de Telemadrid? Es, en definitiva, el ordenador al servicio del arte.

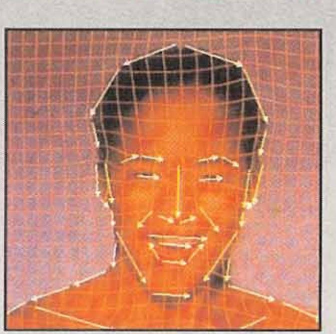
© BOOKER C. BENSE

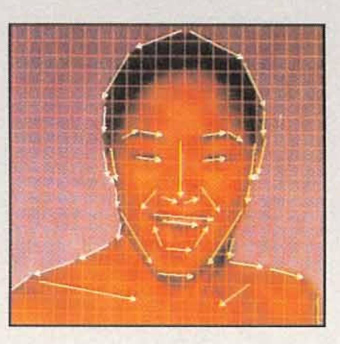
Impresionante y colorista imagen de la creación «Mandel Splat», realizada por el grupo Booker C. Bense. Se trata de una mezcla de motivos astronómicos y genéticos.

MORPHING, O EL SALTO DEL NEGRO AL BLANCO








© P.D.I. MUSIC

Cualquiera que haya visto el vídeo musical «Black or White» de la estrella de rock Michael Jackson, se habrá quedado alucinado con la secuencia final del mismo. En esta podíamos ver cómo la hermosa cara de una joven se iba transformando en distintos rostros diferentes. Facciones de distintas razas humanas se paseaban por la pantalla de nuestra televisión, por medio de una perfecta fusión de ojos, cejas, bocas, cabellos, etc. Era un ejercicio de yuxtaposición completamente natural. La compañía que realizó este "milagro" estuvo presente en SIGGRAPH´92. Se llama Pacific Data Images (PDI) y explicaron los principios de la técnica Morphing, que es el nombre que recibe este revolucionario sistema de transformación. Estos consisten en interpolar los valores intermedios de las caras hasta conseguir la transición deseada. En el caso de PDI, la imagen de partida y la imagen final son descompuestas en vectores superpuestos sobre las aristas principales de las caras, que luego se cambiarán de inclinación y longitud para llegar hasta la cara intermedia. El color de la piel y todos los otros factores se interpolan de la misma forma. El resultado final es, como pudisteis ver, espectacular.

También dentro del mismo vídeo de Michael Jackson, podíamos ver al cantante negro convirtiéndose en una hermosa pantera negra, como por arte de magia. Esto también es infografía. La misma que encontramos en imágenes televisivas que nos muestran coches transformándose en enormes felinos, o ciudades cosmopolitas en paisajes desérticos. En Chicago se habló incluso de sencillos programas de Morphing que podrán correr sobre PCs en un corto periodo de tiempo.

ACTORES DE DIS



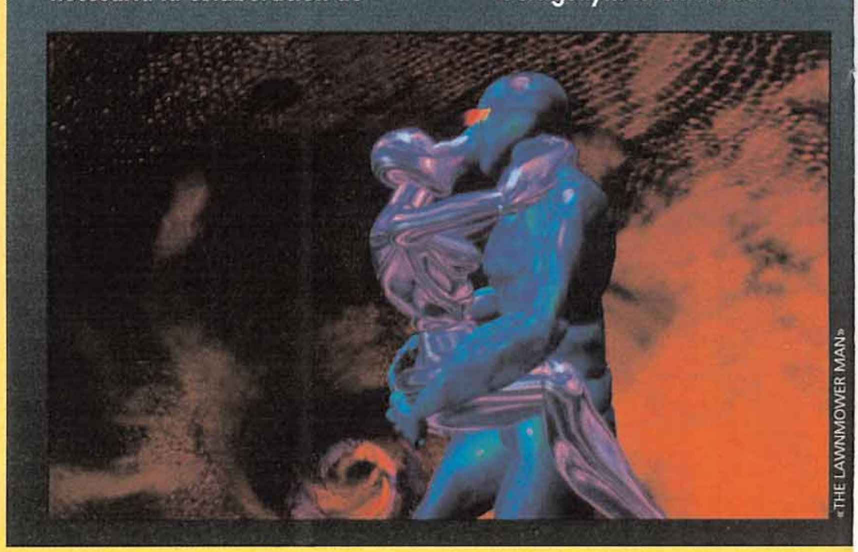
«TERMINATOR 2»

En SIGGRAPH´91 la imagen infográfica más comentada fue la de un actor electrónico, Robert Patrick, que encarnaba a T-1000, un terminator metamorfo capaz de adoptar las más insospechadas apariencias gracias al Morphing. SIGGRAPH´92 parece confirmar dicha tendencia: las películas no necesitarán actores ni decorados. También será posible reunir a los famosos de Hollywood de todos los tiempos, y en su mejor momento.

Si Industrial Light and Magic, empresa de George Lucas, se encargó de «Terminator 2», para dar forma a los protagonistas sintéticos de «El Cortador de Césped» fue necesaria la colaboración de distintos grupos creativos: Angel Studios y Xaos Inc. Esta película, cuyo título original es «El hombre de la segadora» («The lawnmower man»), cautivó a los especialistas reunidos en el teatro electrónico. En varias secuencias, los actores electrónicos metamorfosean sus cuerpos generados por ordenador para adaptarse a sus impulsos eléctrico-sexuales. La primera escena de cybersexo jamás rodada.

Hay otros actores electrónicos más impersonales y numerosos. En «Batman vuelve», los miles de murciélagos que se abaten sobre la multitud de Gotham City son en realidad imágenes infográficas creadas por Video Images Associates.

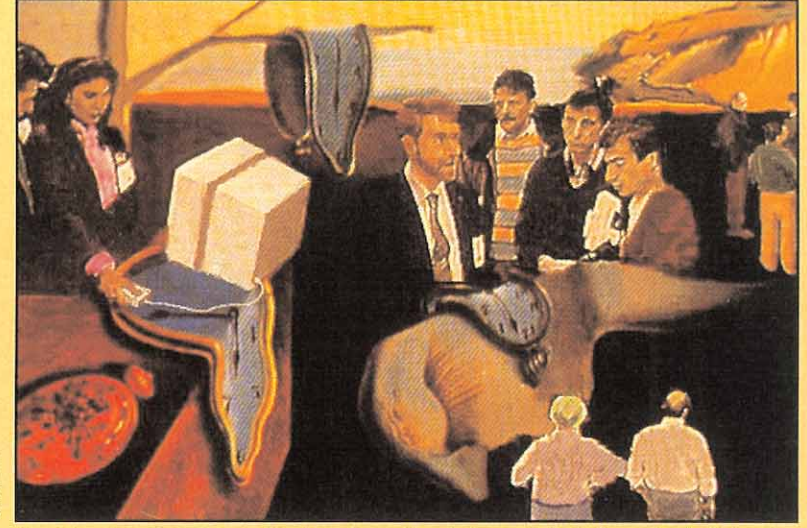
«Ferngully... la última selva



«THE LAWNMOWER MAN»


© P.D.I.

«The Last Halloween» es el nombre que recibe esta cinta de la firma PDI. Las criaturas que aparecen en la misma son realmente originales.


© N.Y.I.T.

En «Starving Computer» (Ordenadores hambrientos), la influencia de Salvador Dalí es más que evidente. Sus creadores son los americanos N.Y.I.T.

CO DURO


© N. AND D. THALMANN

tropical» es uno de los films de animación más impactantes de los últimos años. La infografía al servicio de la ecología. Las técnicas de animación por ordenador producen al espectador la sensación de estar dentro de una verdadera selva tropical. Kroyer Films ha integrado la tecnología del ordenador con la tradicional de dibujos animados, construyendo 40.000 fotogramas, casi el 30 por ciento de la película. Por ordenador se ha delineado, entintado y pintado, se han generado por completo decorados y hábitats naturales en 3D.

«Personalidades líquidas» es obra de Karl Sims, para Thinking Machines Corporation. Karl Sims es un biólogo formado en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT). Desarrolla sus imágenes digitales a partir de códigos genéticos que determinan el crecimiento de las plantas o calculando al mínimo detalle el comportamiento físico de los líquidos.

Nos quedamos con una reflexión de Ivan Sutherland, pionero de la Realidad Virtual, sobre las imágenes infográficas "La pantalla del ordenador es una ventana por la que se ve el mundo. El desafío es conseguir que ese mundo parezca real".

EL GRAN TEATRO DEL MUNDO INFOGRÁFICO

Como ya os comentábamos en el número anterior, el Electronic Theatre fue el centro de atracción de SIGGRAPH´92. Este enorme auditorio de la firma McCormick Place estaba continuamente lleno de gente, deseosa de ver las increíbles imágenes sintéticas que allí se presentaban. Las cintas proyectadas se dividían en tres apartados: Arquitectura, Arte y Publicidad.

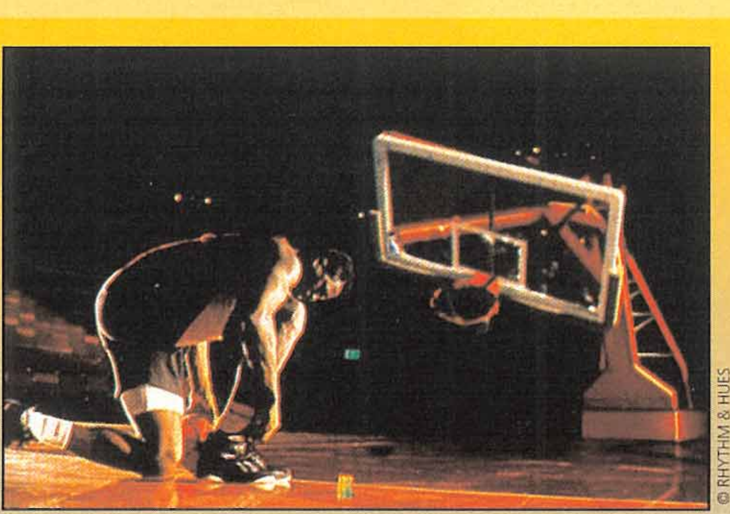
Con referencia al primero, la feria de Chicago mostró dos interesante documentales realizados por medio de técnicas infográficas y basados en trabajos arquitectónicos llevados a cabo en España. Además, ambos tenían que ver con los dos acontecimientos culturales más importantes que se dieron en nuestro país el pasado año. Nos referimos a la Exposición Universal de Sevilla y a las Olimpiadas de Barcelona. El primero se titulaba «Pavillion De La Once» y explicaba, paso a paso, el proceso de construcción del pabellón de la ONCE en la Expo. Su duración era de una hora y veinte minutos y estaba producido por la compañía americana EDE Infografics. «The Wind To Barcelona» reproducía fielmente todo el proceso de transformación que experimentó la ciudad condal con motivo de los juegos de verano. Parques, barriadas, pasos subterráneos, grandes avenidas, etc..., todo fue modificado, y ese fenómeno evolutivo fue recogido por las cámaras de One Heart Inc., y posteriormente tratado infográficamente por potentes ordenadores.

En el apartado de Arte, SIGGRAPH´92 mostró otro filme sobre Barcelona, con el título «Laberinto, postales de Barcelona» y realizado por la firma española Animática bajo el encargo de la televisión catalana. De este trabajo español ya tuvimos oportunidad de hablaros en nuestro extra de verano, número 49, cuando hicimos una entrevista al consejero delegado de Animática, señor Xavier Berenguer. Como os contamos entonces, este ambicioso proyecto español ya ha sido emitido por TV3, consiguiendo una gran aceptación por la calidad de sus imágenes y su ambiciosa concepción. «Venus and Mars» fue otro documental, dentro del apartado de Arte, realmente interesante. En el mismo se podía observar el proceso evolutivo de formación y desarrollo de los planetas Venus y Marte, diseñados infográficamente a partir de las fotografías obtenidas por satélites. Su duración es de dos horas y trece minutos y está realizado por la compañía Play Eales. En la misma línea temática se encontraban «Off the Map», «Lost Ground» y el impresionante «Jaguar Moon», un estudio de la fauna y la astronomía, mezclado de una forma espectacular.

El apartado de Publicidad fue el más visto por todos los asistentes de SIGGRAPH´92. Zapatillas de deporte, herramientas de bricolage, empresas de transporte, desinfectantes bucales, envases para líquidos, chocolatinas..., todo tipo de productos eran anunciados mediante increíbles imágenes sintéticas. Destacaron «Ryder Transportation Solutions», «Bosch "Map"», «Innatable Smarties», «Listerine "Knight"» y «Tetra Pak "Lunchbox"».

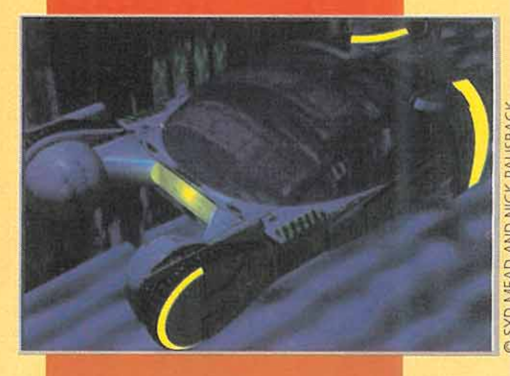
En total, fueron más de cincuenta las producciones proyectadas en el Electronic Theatre. La calidad de las mismas dejaba ver el gran paso que se ha dado. Lo que hasta hace poco solamente era un sueño o un ejercicio informático costosísimo, ahora se va convirtiendo en una realidad más que palpable. Las distintas artes ya pueden ver reflejadas sus fantasías, sin ningún tipo de impedimento. Gracias a la infografía el arte llega a todo el mundo puesto que las imágenes sintéticas ya están en la calle.

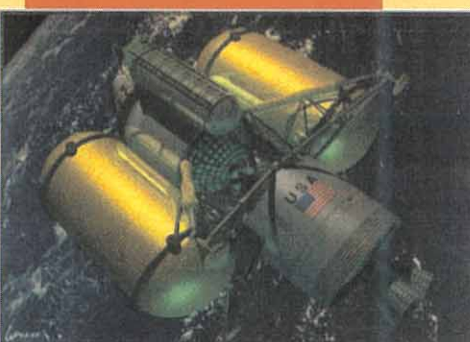
Alberto Arnedillo y Alejandro Sacristán

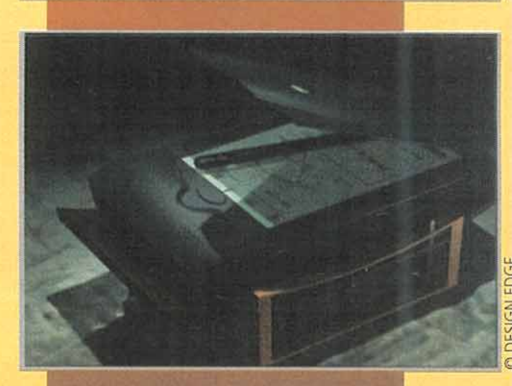

© RHYTHM & HUES

Bajo el original título de «Canasta cobarde», la compañía Rhythm & Hues realizó un espectacular anuncio comercial para la marca de zapatillas deportivas Reebok. En esta historia infográfica una singular canasta de baloncesto se niega a ser encestada por gigantesco pivot. Las imágenes conseguidas son espectaculares.

MODELER PRO


© SYD MEAD AND NICK PAUBACK


© JESA


© DESIGN EDGE



© KNIGHT RIDDER NEWS SERVICE

¡Nunca antes se había visto un programa de diseño en 3D como el Modeler Pro! Con esta contundente frase publicitaria, la compañía Vidi (Visual Information Development, Inc.) promociona su programa de diseño gráfico en tres dimensiones para los ordenadores Macintosh. Sus herramientas son iguales a las utilizadas en «Freehand» o «Illustrator». Por esto, la facilidad en el manejo de «Modeler Pro» es enorme, al igual que sus prestaciones. Para funcionar perfectamente necesita cinco megas de RAM y ochenta megas de disco duro. Es decir, un IIfx o un Quadra.

ESTE VA A SER UN AÑO DE ACCIÓN



Bienvenido, de nuevo, a la **Acción**. Has llegado en el momento justo. No hace falta que busques más, ni que preguntes desesperado a las gentes. Aquí tienes la revista que necesitabas. La que más **Acción** puede ofrecerte. Y prepárate. Porque para el segundo número de **Nintendo Acción** hemos preparado una cantidad de temas que no te dejarán parar ni un segundo. Con una guía del Street Fighter II, -uno de los juegos más activos del momento-, con la presentación de Legend Of Zelda, -un cartucho que acaba de salir pero que ya tiene la vitola de clásico-, y con la mayor cantidad de trucos que jamás hayas visto.

Con todo para las consolas **Nintendo** y para los jugones más **Nintendo.**

En Enero, a la venta el nº 2

VIDEO CONSOLAS

UN TORNADO DE DIVERSIÓN

TAZ-MANIA

- GAME GEAR
- Arcade

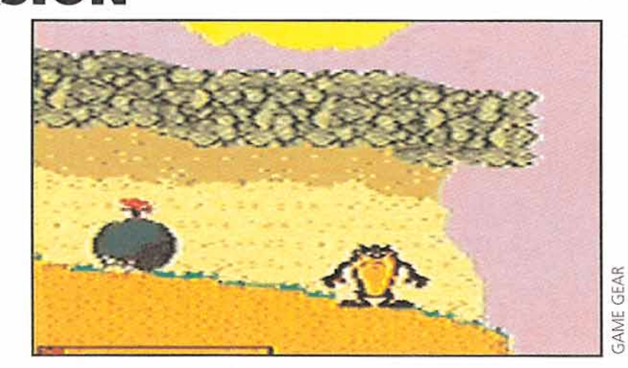
Sin duda todos conocéis a Taz. Un divertido demonio que es capaz de comerse de un bocado todo aquello que se le ponga a su alcance. Es por ello, que ha decidido entrar en el libro Guiness de los records como áquel que ha cocinado (y después comido, claro está), la mayor tortilla de todos los tiempos. Y para poder realizar dicha tortilla tendrá que conseguir un huevo muy especial.

Pero el problema es que dicho huevo sólo se encuentra en lo más remoto de una tierra peligrosa y despoblada. Para llegar a ella tiene que atravesar varios territorios de los que ni tan siquiera ha oído hablar. Viajará a través de la selva y los bosques, el país de los hielos donde todo está congelado, cavernas y minas tan oscuras como su estómago e, incluso, tendrá que cruzar un mar, pero no a nado, sino sobrevolándolo. Increíble ¿verdad? Para realizar esta tarea, Taz tiene la facultad de girar sobre sí mismo a una velocidad de vértigo y arrasar con todo lo que se le ponga por delante. Además, también puede saltar por encima de obstáculos y enemigos, o mezclar ambas cualidades. Sin embargo, todo esto provoca un gasto de energía considerable, con lo que tendrá que comer lo primero que se encuentre.



GAME GEAR

A pesar de que hace algún tiempo debutó en las consolas mayores de Sega, a este simpático personaje ahora le ha llegado el momento de visitar la menor de la familia. Y no ha podido hacerlo con más éxito del que en principio se pueda pensar. Posee toda la velocidad y adicción que los anteriores, lo cual es de agradecer. Aunque bien es verdad que las diferencias entre la Master System y la Game Gear se están reduciendo tanto, que es díficil adivinar qué juegos son de una y cuáles de otra.



GAME GEAR

Tanto los gráficos del protagonista como los fondos y decorados del juego están bien realizados por lo que no se puede llegar a pensar que las posibilidades de la consola se han desaprovechado.

Los movimientos son todo lo rápidos que un juego de estas características con una acción trepidante puede precisar, sobre todo cuando Taz hace su movimiento favorito. Además de todo esto, está el gran número de fases que posee, lo que puede llevarnos a un estado de adicción tal, que nadie nos podrá despegar de los controles de la consola. En definitiva, se trata de un gran arcade que hará las delicias de todos y cada uno de nosotros. Seguro.

O.S.G.

LA PUNTUACION

10 20 30 40 50 60 70 80 90

ORIGINALIDAD
ADICCION
GRAFICOS
ANIMACION
SONIDO
DIFICULTAD

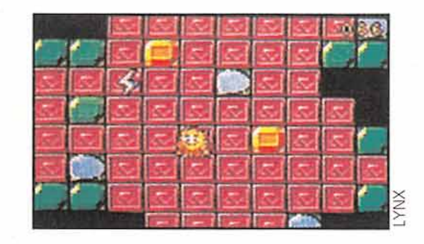
"Sin llegar a ser original, sí nos hará pasar muy buenas horas."

NO TODO ES DE COLOR ROSA

SUPER SKWEEK

- LYNX
- Puzzle





LYNX

Este pequeño personajillo, que tiene cierta predilección por el color rosa, llega a la portátil de Atari con una buena carga de adicción. Nuestra misión será ahora conquistar cinco islas, las cuales están habitadas por multitud de monstruillos diabólicos dispuestos a impedírnoslo.

Cada isla tiene la nada despreciable cifra de ¡50! niveles. Para conquistarlas, Skweek deberá pintar todos los niveles de rosa, pero como el titular dice, "no va a ser un camino de rosas". Dispondremos de una gran variedad de armas y ayudas para acabar con nuestros enemigos. Tendremos que prestar especial cuidado en recoger las monedas, para poder comprar en la tienda las ayudas que nos venden. Y nos encontramos con una dificultad añadida, que es el tiempo límite de que disponemos para acabar los niveles.

Este cartucho mantiene el nivel de calidad de la versión de ordenador. Se han reproducido todos los niveles y el desarrollo del juego. Los gráficos son estupendos al igual que su sonido. Además hace trabajar al máximo las características técnicas de la Lynx. En cuanto a la adicción, un desarrollo simple da paso a una jugabilidad super que garantiza la diversión.

E.R.F.

LA PUNTUACION

10 20 30 40 50 60 70 80 90

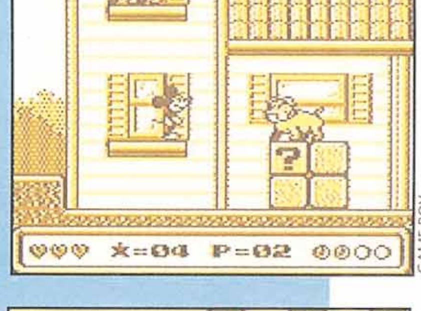
ORIGINALIDAD
ADICCION
GRAFICOS
ANIMACION
SONIDO
DIFICULTAD

"Un juego con el que disfrutaréis durante un buen rato."

EN BUSCA DEL REGALO PERDIDO

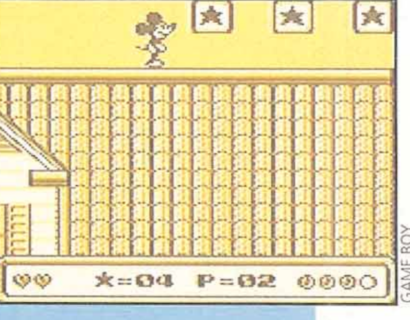
MICKEY'S DANGEROUS CHASE

- GAME BOY
- Arcade



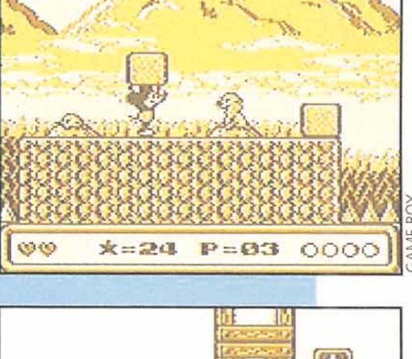
GAME BOY

Amanecía un día como otro cualquiera en la ciudad de Ratolandia. Un día normal, sino fuera porque era el cumpleaños de Minnie, la novia del ratón mas famoso de todos los tiempos. Mickey había decidido hacerle un regalo sorpresa para, a continuación, invitarla a cenar en uno de los restaurantes más famosos de la zona. La velada parecía perfecta: tenía la reserva hecha y el regalo ya comprado. Pero cuando se acercaba la hora de ir a recogerla, se dio cuenta de que había desaparecido. En ese momento el teléfono sonó. Era su inseparable amigo Goofy. Este le dijo que mientras él estaba fuera alquilando un smoking, Big Bad Pete acababa de regresar a la ciudad, dispuesto a vengarse de anteriores afrentas causadas por el ratón.



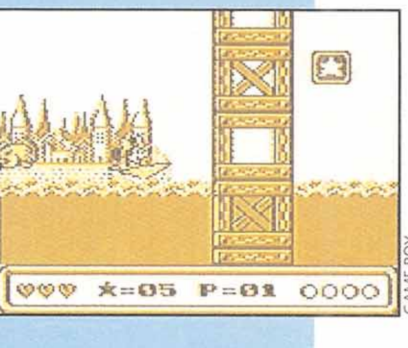
GAME BOY

Mickey decidió entonces ir en su búsqueda, pero antes llamó a Minnie para contarle lo sucedido. Acordaron encontrarse en la cafetería de la plaza e ir en busca del regalo. Goofy también se presentó en el lugar acordado para intentar ayudarlos en todo lo posible. Ahora nos toca a nosotros decidir si queremos acompañarlos en esta arriesgada aventura a través de los cinco niveles que componen el juego. Estos son: la ciudad, el bosque, la montaña, la zona industrial y el distrito financiero, donde en la parte más alta del edificio nos encontraremos con Pete.



GAME BOY

Cada uno de estos niveles se compone de tres fases. La última es diferente de las dos primeras, ya que tendremos que usar diferentes medios para atravesar el último obstáculo antes de pasar al nivel siguiente. Así, usaremos una barca, cogeremos unos globos, o conduciremos nuestro coche de vuelta a la ciudad. Nuestra tarea podrá ser cumplida por Mickey o Minnie, según elijamos. Para librarnos de los enemigos iremos recogiendo unos bloques de piedra que lanzaremos contra ellos al estilo del Mario Bross. Por el camino deberemos ir cogiendo determinados objetos que nos repondrán la vida perdida en la aventura de diferentes formas.



GAME BOY

Pasando ya a la cuestión técnica, os diremos que tanto gráficos, movimiento y sonido poseen un alto grado de calidad, difícil de ver en nuestras portátiles con la asiduidad que todos desearíamos.

O.S.G.

LA PUNTUACION

10 20 30 40 50 60 70 80 90

ORIGINALIDAD
ADICCION
GRAFICOS
ANIMACION
SONIDO
DIFICULTAD

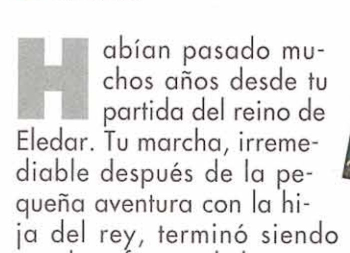
"Un programa muy adictivo, aunque su dificultad desanima."



A ESPADAZO LIMPIO

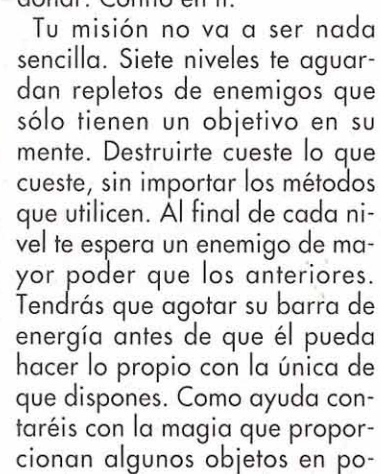
SWORD MASTER

- NES
- Arcade



Habían pasado muchos años desde tu partida del reino de Eledar. Tu marcha, irremediable después de la pequeña aventura con la hija del rey, terminó siendo más beneficiosa de lo que en principio habías imaginado. Has pasado de ser un tímido muchacho, al que le asustaba todo lo relacionado con guerra, luchas y sangre, para convertirte en una máquina casi perfecta de matar. Tu estancia en WarriorLand estuvo llena de sorpresas y dificultades desde el principio, pero un poder sobrenatural te ayudó desde tu llegada. Ahora, tras vivir en el destierro durante casi diez años, vuelves al hogar. En este tiempo las cosas han cambiado mucho. El mal domina la tierra que en otro tiempo te vio nacer.

Te diriges a toda prisa al castillo del rey. El te informa de lo sucedido en tu ausencia: "Al poco tiempo de tu partida, un poderoso mago acompañado de Vishok, el dios serpiente, llegó a mi castillo y raptó a mi hija. Desde entonces la calamidad y la pobreza se extendieron por la región. Los secuaces de Vishok se adueñaron de todo. Por eso estás aquí. He conseguido traerte de regreso al hogar que nunca debiste abandonar. Confío en ti."



Tu misión no va a ser nada sencilla. Siete niveles te aguardan repletos de enemigos que sólo tienen un objetivo en su mente. Destruirte cueste lo que cueste, sin importar los métodos que utilicen. Al final de cada nivel te espera un enemigo de mayor poder que los anteriores. Tendrás que agotar su barra de energía antes de que él pueda hacer lo propio con la única de que dispones. Como ayuda contaréis con la magia que proporcionan algunos objetos en poder de ciertos enemigos, al igual que pociones de energía, las cuales os repondrán una o dos líneas de vuestra barra. Los enemigos, aunque numerosos, son más fáciles de eliminar de lo que en principio puedas pensar. Un buen uso de la conocida técnica salto, golpe y retirada te resultará muy efectiva.

En lo referente a los gráficos del programa, éste usa un triple scroll de pantalla, algo pocas veces visto en nuestras consolas de ocho bits, con gran colorido aunque un poco repetitivos. La sintonía que nos acompañará a lo largo de nuestra aventura se ajusta a la perfección a lo que un programa de estas características requiere, aunque sin llegar a impresionar al personal. Lo mismo podemos decir del control del personaje, sencillo y sin complicaciones. La dificultad está muy bien medida, con lo que no sufriremos las típicas rabietas, porque no podamos pasar de tal zona. En definitiva, un buen arcade con el que disfrutar.

O.S.G.

LA PUNTUACIÓN

10 20 30 40 50 60 70 80 90

ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD

"Un arcade con una sola finalidad: entretenernos."

LA FURIA QUE LLEGÓ CON LA CRUELDAD

DRAGON'S FURY VERSUS CRÜE BALL

- MEGA DRIVE
- Pinball



«DRAGON'S FURY» MEGA DRIVE



«DRAGON'S FURY» MEGA DRIVE

Aprovechando la llegada a nuestro país de dos fantásticos cartuchos para Mega Drive inspirados en los clásicos pinballs de las recreativas, vamos a intentar mostraros las características más sobresalientes de ambos juegos, con objeto de conocer con detalle qué pueden ofrecernos cada uno de ellos.

Comenzamos por sus argumentos. Aunque, al igual que ocurre en la mayoría de los programas del género, éste es un aspecto secundario en el desarrollo, cada uno tiene una ambientación diferente.

En «Dragon's Fury», por ejemplo, nos movemos en la Edad Media. Seremos testigos de excepción de combates a muerte entre caballeros y observaremos como los inocentes son torturados por la mismísima Inquisición. También veremos dragones pululando por ahí e incluso brujas dispuestas a convertirnos en sapos o algo parecido. Este desalentador panorama se verá compensado por nuestra actuación. Con una simple bola de hierro podremos hacer frente a todos los enemigos que nos impiden conseguir nuestro objetivo final: lograr un billón, con B, de puntos. Algo solamente reservado a los auténticos expertos.

Por el contrario, «Crue Ball» se sitúa en un escenario más cercano a nuestra época, desarrollando todas sus posibilidades en un futuro no muy lejano. En esta ocasión la ambientación es parecida a la que una banda de rock duro nos puede ofrecer, ya que es precisamente la música la base del juego.

Dispondremos de nueve niveles, que los programadores han bautizado como nueve niveles de volumen, distintos. Cada uno de ellos posee su propia canción, compuestas por el prestigioso grupo de heavy metal Motley Crüe. Y puede que, debido a ello, uno de los componentes de la banda aparecerá en algunas escenas de la partida. Algo alucinante.

Si bien el argumento de un juego es importante en cualquier tipo de programa, en éste que ahora nos ocupa, como ya reseñábamos antes, lo suele ser más el aspecto gráfico. Así que echad un vistazo a los tableros que en estas mismas páginas reproducimos, y volved después a estas líneas.

¿Ya los habéis observado con detenimiento? Bien, ahora vamos a ver en detalle las características de cada uno de ellos.

En primer lugar reseñar que la calidad de los dos tableros están realizadas con gran cuidado. Sin embargo, el pinball ambientado en la Edad Media dispone de

DRAGON'S FURY



LA PUNTUACIÓN

10 20 30 40 50 60 70 80 90

ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD

"Al fin la conversión a nuestras consolas del gran «Devils Crush»."

DOS MONSTRUOS FRENTE A FRENTE

	DRAGON'S FURY	CRÜE BALL
NÚMERO DE JUGADORES:	Dos como máximo	Hasta 4 a la vez
BOLAS POR PARTIDA:	Las tres de siempre	¡Cuatro!
FASES DE BONUS:	Seis más otras ocultas	Sólo una
PISOS DE LA MESA:	Tres intercomunicados	Tres igualmente
CONTINUACIONES:	Por medio de passwords	No dispone
VELOCIDAD DE LA BOLA:	Regulable en el menú	La misma
USO DE LA FALTA (TILT):	Al menor golpe, adiós	No se queja

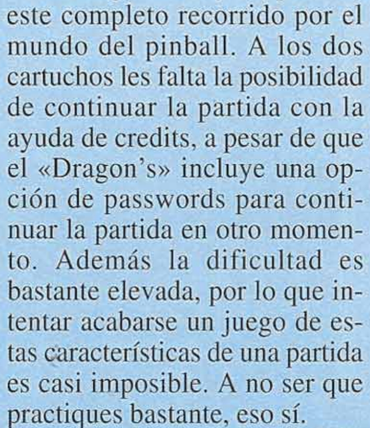
mayor detalle, lo que no hace, por otro lado, que «Crüe Ball» desmerezca en absoluto.

El decorado de ambos cartuchos está compuesto por tres pisos, comunicados entre ellos generalmente por los pasillos laterales, además de por el hueco que existen entre los dos flippers que manejamos con nuestro pad. En cada uno de estos "pisos" encontraremos dianas que derribar para poder ir consiguiendo sumar más puntos, enemigos a los que destruir que interferirán nuestra labor y agujeros y túneles por los que introducir la bola.

En «Dragon's fury» nuestra labor va a consistir en completar seis fases de bonus, a las que podremos acceder en cualquier orden, previa realización de una pequeña tarea de destrucción. Pero, también hay fases de bonus ocultas, más complicadas de alcanzar, con lo que para no evitar la emoción que puede suponer descubrirlas, no vamos a contaros cómo se puede acceder a ellas. Sin embargo, «Crüe Ball» no tiene más que una fase de bonus y además de corta duración, que, dependiendo de los resultados, nos otorgará un determinado número de bolas extras. Hablando de estas esferas, mientras que en el primero contamos con tres, como es habitual, en el segundo disponemos de una más, con lo que tenemos mayor oportunidad de hacer algo bueno. Aunque pueda sonar un poco raro, en «Dragon's Fury» podemos, sin embargo, hasta elegir la velocidad de la misma.

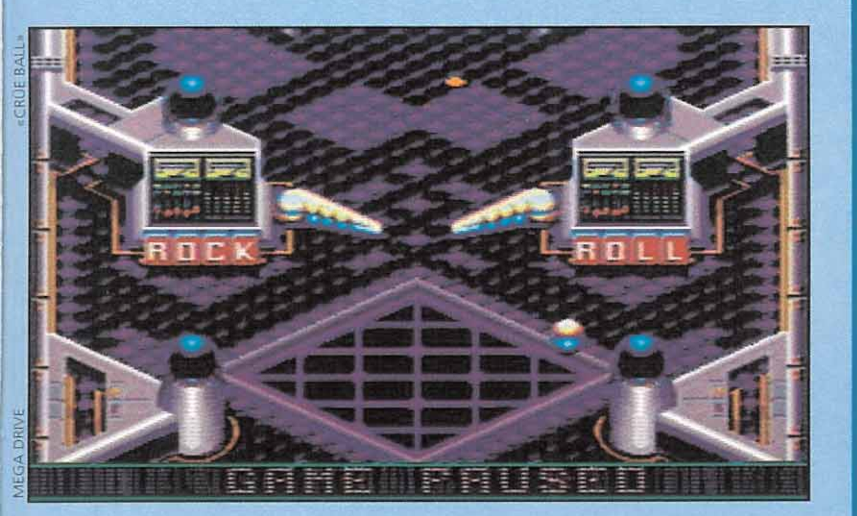
La denominada falta o "tilt", está también presente en los dos cartuchos, si bien en «Crüe Ball» se nos permitirá hacerla todas las veces que queramos, sin riesgo a perder una bola.

Otro aspecto a tener en cuenta es el número de jugadores que pueden intervenir. Mientras que en el del medievo sólo pueden jugar dos personas, en el otro tenemos hasta cuatro amigos que pueden reunirse y disfrutar de él, con lo que la adicción se multiplica.



Por desgracia hay un pero en este completo recorrido por el mundo del pinball. A los dos cartuchos les falta la posibilidad de continuar la partida con la ayuda de credits, a pesar de que el «Dragon's» incluye una opción de passwords para continuar la partida en otro momento. Además la dificultad es bastante elevada, por lo que intentar acabarse un juego de estas características de una partida es casi imposible. A no ser que practiques bastante, eso sí.

O.S.G.



«CRÜE BALL» MEGA DRIVE



«CRÜE BALL» MEGA DRIVE

CRÜE BALL





MISIÓN: SALVAR LA HUMANIDAD
THE TERMINATOR

- MASTER SYSTEM
- Arcade

Hace siete meses, Probe Software realizó para Mega Drive «The Terminator», una adaptación más o menos fiel de la película y con una calidad tan notable como la de aquella. Ahora el mismo grupo programador se ha encargado de realizar la versión para Master System, que no la desmerece nada en absoluto.

Se puede aplicar el argumento de la película al videojuego. Skynet, la macrocomputadora responsable de la guerra nuclear decidió en un microsegundo el destino de la humanidad superviviente, la exterminación. Creó, en fábricas absolutamente automatizadas, un ejército de poderosas máquinas de guerra y de hombres-cyborg, los "Terminators", o exterminadores. Cuando el hombre estaba a punto de desaparecer, llegó un líder, John Connor, que enseñó a los hombres a combatir. El rumbo de la guerra cambió. Skynet veía como el hombre podía llegar a amenazar su futuro. Pensó que la única salida era enviar a un terminator al pasado. Este debía asesinar a Sarah Connor, la madre de John, antes de que fuera concebido. Por suerte, un espía de la resistencia humana se enteró y dio su vida por informar a John Connor de tan terrible plan. La única solución que le quedó a John fue enviar a su hombre de confianza, Kyle Reese, al pasado. Tendría que interceptar al poderoso terminator T-800. Y aquí comienza nuestra aventura.


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM

Manejando a Kyle, lo primero que deberéis hacer es, en Los Angeles del 2029, entrar en el laboratorio de Skynet y destruirlo para impedir que nadie os siga al pasado. Tras entrar en la máquina del tiempo, llegaréis a la segunda fase, las calles de Los Angeles de 1984. Tendréis que llegar hasta el bar Technoir, donde Sarah está escondida. Punks y policías van a tratar de impedíroslo mediante los trucos más sucios. En el bar, el T-800 se dispone a acabar con Sarah, lo que deberéis impedir con una ridícula pistola. Esto es debido a que a través de la máquina del tiempo no pueden viajar objetos y Kyle no a podido traerse las sofisticadas armas de las que dispuso en la primera fase. Si superáis con éxito esta segunda fase, y siguiendo el guión de la película, os encontraréis con que Kyle está encerrado en la comisaría. Como habréis adivinado, la misión va a consistir en escapar junto con Sarah, evitando a los policías y a Swarzie.

Muchos veteranos en esto del software de entretenimiento habrán recordado el nombre de Probe. Efectivamente, ellos fueron los responsables, hace ya bastantes años de magníficos y coloristas juegos para el Spectrum, como «Savage», «Dan Dare 3» o las «Tortugas Ninja». Todos ellos se caracterizaban por explotar al máximo las posibilidades del microprocesador del Spectrum, el Z-80. Y ahora, con este videojuego, y dado que la Master System lleva el mismo microprocesador, hemos podido comprobar que siguen haciéndolo igual de bien.

Los gráficos se acercan bastante a los de la versión Mega Drive, lo que ya es mérito. Lo mismo se puede decir del movimiento y de la animación, que son igual de brillantes. Por contra, el sonido no se acerca ni por asomo al original. Pero esto es lógico, pensaréis, dadas las enormes diferencias sonoras entre ambas consolas. Cierto. Pero, igualmente cierto es que efectos y música se podrían haber hecho mucho mejor. Menos mal que la adicción, a pesar de la elevada dificultad, es bastante alta. En resumen, si no habéis visto la película, ir a verla. Es imprescindible para todo aficionado a la ciencia-ficción. Y si no tenéis el juego, ir a comprarlo. Es casi imprescindible para todo aficionado al arcade.

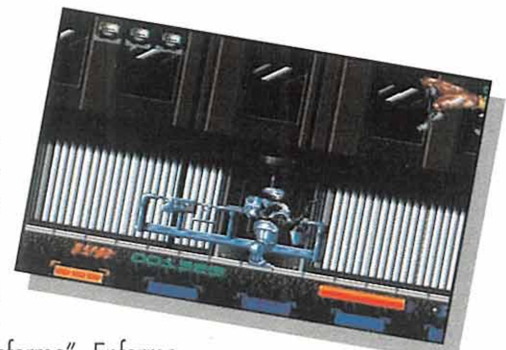
A.T.I.



EL POLICÍA DEL FUTURO

ROBOCOP 3

- SUPER NINTENDO
- Arcade



Nuestro policía cibernético preferido va a tener que enfrentarse una vez más al crimen. Y, como el capitán general de la policía decía en la primera película ,"el viejo Detroit está enfermo". Enfermo de decadencia y de corrupción. Sus calles están invadidas por miles de Splatter Punks, o punkis aplastadores, y están haciendo honor a su nombre. Por si esto fuera poco, las fuerzas de los Rehabs arrasan todo lo que encuentran a su paso, al estilo del huracán "Andrew". Y como no hay dos sin tres, los jefazos de la O.C.P., compañía que fabricó a Robocop y que controla el departamento de policía de Detroit, han decidido enviar a su gran creación de nuevo para arreglar la vieja ciudad.

Por lo menos, y como la industria armamentística ha evolucionado mucho desde la primera aventura de Robocop, ahora dispondrá de sofisticadas y super-destructivas armas; una pistola láser, un lanzallamas y un enorme bazooka lanzallamas. Pero, la munición de estas armas no es ilimitada, por lo que va a tener que utilizarlas en los momentos críticos. Lo que sí es ilimitado son los puñetazos que va a poder dar con su puño de acero y kevlar.

Sus compañeros policías lo han querido ayudar y le han provisto de numerosos items. Estos, proporcionarán, al brazo metálico de la ley, ayudas como: recargas de munición de las diversas armas, pistolas que disparan en las tres direcciones, recargas de energía, combustible extra para el reactor, etc. Todo lo anterior le va a venir que ni pintado, pues su misión no es nada sencilla.

La realización técnica corresponde a la que Ocean nos tienen acostumbrados, es decir, excelente. Si bien presenta pocas innovaciones, se puede decir que a nivel de gráficos, música y sonidos sobresale del resto. Los gráficos son realmente tan buenos que parecen ser los de la máquina recreativa. La música es digna de ser el número uno de las discotecas. Gracias a los efectos sonoros, y si encima los oímos con unos auriculares estéreo, parece que estemos dentro de la pantalla. El scroll, tanto el horizontal como el vertical es suave y preciso. La animación del movimiento no sólo de Robocop sino también la de los demás artefactos y personajes está muy bien realizada, lástima que el movimiento sea un tanto lento para lo que en este tipo de videojuegos es habitual.

Si a esto añadimos la gran cantidad de balas, misiles y enemigos que nos vamos a encontrar en pantalla, habrá que concluir que el juego no es precisamente nada fácil. Pero esto es algo a lo que vosotros, expertos y hábiles arcademaniacos, ya estáis acostumbrados, ¿o no?

A.T.I.

LA PUNTUACION

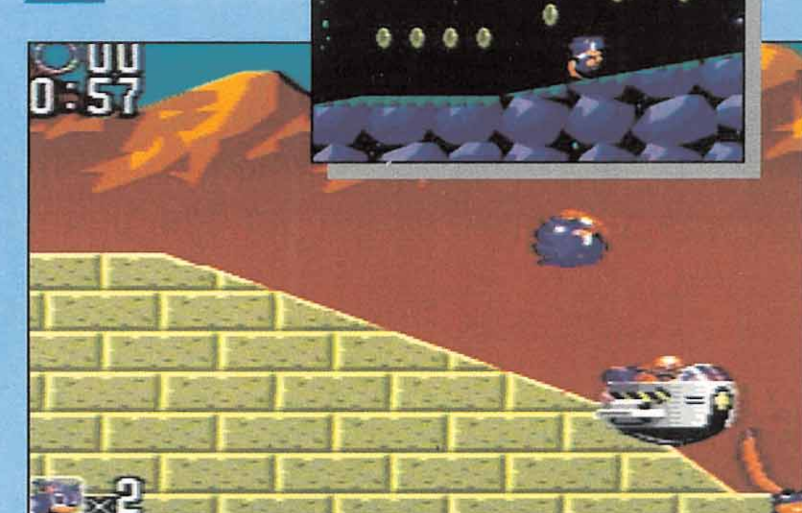
ORIGINALIDAD · ADICCION · GRAFICOS · ANIMACION · SONIDO · DIFICULTAD

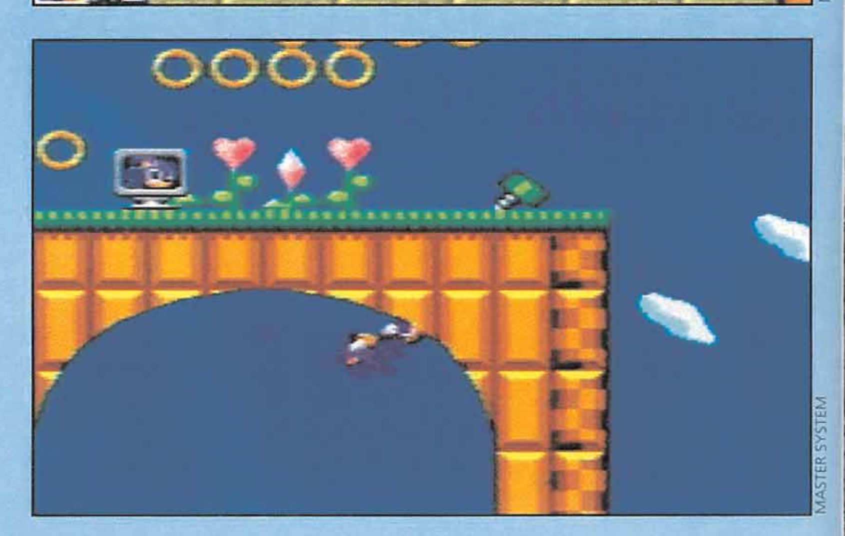
"Otro arcade que transforma la Super Nintendo en recreativa."

RÁPIDO, MÁS RÁPIDO, RAPIDÍSIMO

SONIC 2

- MASTER SYSTEM
- Arcade





El erizo más rápido del mundo ataca de nuevo, y esta vez no viene solo. Aterrizando en la Master System llega Sonic, para engancharnos nuevamente a su frenético ritmo, capturando anillos y haciendo que quememos los mandos de nuestras consolas luchando contra los pérfidos planes de su mayor enemigo, Robotnik.

Tras su enfrentamiento con el malvado Dr., el simpático erizo pudo por fin descansar, al tiempo que se dedicaba a aumentar su círculo de amistades. Así conoció a Tails, un zorro que tenía la particularidad de poseer dos colas. Sin embargo, la inquietud propia de Sonic le hizo marcharse en busca de esa acción que tanto deseaba.

Al regresar a South Island se encontró con una desagradable sorpresa, sus amigos habían desaparecido. El malvado Robotnik había atacado de nuevo, raptando a Tails y a todos los animales de la isla, recluyéndolos en un lugar llamado Huevo de Cristal. Sólo los liberaría si recogía para él las seis Esmeraldas del Caos. Sonic pensó que dos eran compañía y tres multitud, y como le caía mejor Tails que Robotnik, se dijo a sí mismo que éste era el que debía desaparecer.

Sonic debe atravesar seis zonas. En la última (el Huevo de Cristal), nuestro amigo se enfrentará a Robotnik. Nuestra tarea a lo largo de estas fases consistirá en recoger cuantos más anillos, mejor; encontrar todas las gemas y evitar a todos los enemigos que Robotnik ha puesto en nuestro camino, hasta liberar a todos los animalillos y a Tails. Además, tendremos que saltar sobre miles de plataformas, volar en ala delta, bucear por el fondo de los lagos y buscar y encontrar montones de pantallas secretas. Éstas pueden conceder a Sonic jugosos bonus y gran variedad de items que proporcionan inmunidad temporal, velocidad y vidas extras. Y cómo no, todo ello con la endiablada rapidez de la que Sonic siempre hace gala.

Exceptuando unos gráficos algo más simples y el sonido, la versión de Master de «Sonic 2» es tan divertida y adictiva como la de Mega Drive. Por el resto, no podemos más que dar nuestra enhorabuena a Sega y a Sonic, por alegrarnos, a dúo, nuestro tiempo libre con juegos tan estupendos como éste.

F.D.L.

VERSIÓN GAME GEAR





Sensacional, al igual que las de sus hermanas mayores. Se podría decir que es idéntica a la de Master en todos los aspectos, gráficos, sonoros y de adicción. Sin embargo, existen un par de importantes diferencias, que hacen que nos decantemos ligeramente por la versión para la portátil de Sega. En primer lugar, su dificultad es bastante más elevada en determinados momentos. Y por si esto no bastara, la velocidad del juego es sensiblemente mayor. El mapeado se ha mantenido intacto de una versión a otra. Por todo ello, creemos que debe quedar bastante claro que aquellos poseedores de una Game Gear, tienen ante sí un juego sensacional. No lo deberían pasar por alto si lo que les gusta es la acción y la diversión a raudales, dos cosas de las que «Sonic 2» tiene para dar y tomar.

LA PUNTUACION

ORIGINALIDAD · ADICCION · GRAFICOS · ANIMACION · SONIDO · DIFICULTAD

"Toda la grandeza de Sonic, renace con esta aventura."

El Cerebro de la Bestia



Solo...

16.990 PTAS. +IVA*

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor.
Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de EL CEREBRO DE LA BESTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores, efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolles simultáneos, chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.
Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

*PVP final recomendado: 19.540 Pts. Ptas. IVA incluído.

o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu SUPER NINTENDO que Mario. SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD. Juntos a un precio nunca visto. Descubre 96 fantásticos mundos en su última y más divertida aventura.

22.990 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA incluído.

Nunca antes has visto nada igual. SUPER NINTENDO más los dos juegos que encabezan la lista de éxitos en el mundo entero, a un precio super. **SUPER MARIO WORLD**, con Mario superándose a sí mismo. **STREET FIGHTER II**, el único con 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho ¡alucinante! Sólo con SUPER NINTENDO podrás ponerles las manos encima.

28.690 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado: 32.990 Ptas. IVA incluído.
(Oferta limitada hasta fin de existencias).



NUEVO SUPER PACK



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS
Nintendo®

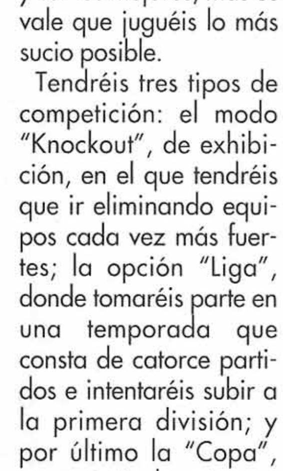
A MAMPORRAZO LIMPIO
SPEEDBALL 2

- MEGA DRIVE
- Arcade/Deportivo


MEGA DRIVE

Bienvenido a Speedball!, el fútbol del año 2100. El juego original, que se inició a partir de las barbáricas luchas callejeras, fue gradualmente eliminado debido a la extensa corrupción dentro del mismo. Ahora, con la creación de la Asociación de Jugadores de Speedball, y la reciente Liga Mundial de Speedball con 16 equipos, este singular deporte se ha vuelto a poner de moda. Sigue conservando la excesiva violencia del original, en la cual radica parte de su atractivo, dentro del escenario fantástico de un estadio del siglo XXII, donde se pueden lograr puntos adicionales y armamento con superpotencia.

Vuestro equipo será el "Brutal Deluxe", que es el farolillo rojo de la Liga. Pero para eso estáis vosotros, para que toméis cartas en el asunto y aseguréis el futuro del equipo, haciendo que suba en la tabla de clasificación. A pesar de que últimamente todos los eventos deportivos han llevado a cabo una campaña a favor del "juega limpio", en este simulador, mezcla de fútbol, balonmano y rugby, si queréis triunfar y ser los mejores, más os vale que juguéis lo más sucio posible.


MEGA DRIVE

Tendréis tres tipos de competición: el modo "Knockout", de exhibición, en el que tendréis que ir eliminando equipos cada vez más fuertes; la opción "Liga", donde tomaréis parte en una temporada que consta de catorce partidos e intentaréis subir a la primera división; y por último la "Copa", que se trata de un torneo por eliminación, donde se darán cita los mejores equipos del mundo.

MEGA DRIVE

Para competir podréis habilitar el equipo a vuestro gusto, ya que se pueden modificar los atributos de cada jugador y confeccionar la alineación de la manera que más os convenga. El objetivo del juego es marcar más goles que el contrario, y para ello la forma más obvia es la de batir al portero. Pero existen otros métodos para conseguir aumentar nuestra cuenta goleadora. Uno de ellos es la de reducir a cero el nivel de energía de un jugador contrario, golpeándolo con fuerza o atajándolo. Los otros forman parte del escenario, ya que repartidos por el terreno de juego se encuentran unos accesorios que, al golpearlos con la pelota, harán que suba nuestro marcador. Además, bueno será coger las fichas que se encuentran esparcidas, ya que de esta manera podremos equipar mejor a nuestro combinado de jugadores.

El juego gana todavía más con dos jugadores, ya que jugando contra la máquina el nivel de dificultad es bastante elevado, sobre todo cuando juguemos contra equipos de Primera División. Buenos gráficos, un movimiento rápido y una adicción a toda caña es lo que encierra este cartucho.

E.R.F.

LA PUNTUACIÓN

	10	20	30	40	50	60	70	80	90
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	
ADICCIÓN	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GRÁFICOS	■	■	■	■	■	■	■		
ANIMACIÓN	■	■	■	■	■	■	■	■	
SONIDO	■	■	■	■	■	■	■		
DIFICULTAD	■	■	■	■	■	■	■	■	

"Juega muy fuerte y muy sucio, pero con tu consola."

LOS FANTASMAS ATACAN A SIR ARTHUR
SUPER GHOULS AND GHOSTS

- SUPER NINTENDO
- Arcade


SUPER NINTENDO

Hace mucho, mucho tiempo, un arrojado caballero de inigualable valor, porte altivo y brillante armadura, liberó al mundo de los terroríficos fantasmas, trasgos y espíritus que un terrible día invadieron la Tierra. Logró rescatar de las garras de tan maléficos seres a su amada Guinevere, y devolvió la paz a un reino, cuya tristeza y melancolía no tenían parangón en aquellos tiempos de horror y pesadilla. Su nombre era Sir Arthur.

Sin embargo, el más temible de todos aquellos demonios juró vengarse del mortal que osó inmiscuirse en sus infernales planes de destrucción y desolación. Y, para desgracia de los confiados habitantes de este restaurado reino, Sardius, el demonio, ha cumplido su amenaza.

De este modo, dan comienzo las nuevas aventuras de nuestro querido Sir Arthur, el héroe de aquel fantástico arcade llamado «Ghosts'n Goblins», en su recién iniciado periplo por la Super Nintendo. «Ghouls and Ghosts», lleva ya bastante tiempo circulando por ahí en diferentes versiones, tanto de ordenador, como de consola. Prácticamente, la única versión que faltaba era ésta.

Por delante le esperan a Sir Arthur cientos de enemigos y demonios de todo tipo, dispuestos a echar por tierra sus planes de rescatar a su amada Guinevere que, nuevamente, ha sido secuestrada por el odioso Sardius. Por cierto, ¿por qué razón tendrán los malos siempre, esa tendencia a raptar a las novias macizas de los protagonistas de los juegos? ¿Por qué no raptan por ejemplo a las cuñadas feministas, o a los primos hermanos gorrones, o, incluso, a un tío-abuelo viejo verde?, ¿existe alguien capaz de sacarnos de la duda? Bueno, dejémonos de bromas y vamos a lo nuestro.

La enorme cantidad de enemigos del juego, se encuentra repartida en ocho niveles, divididos a su vez, en dos fases cada uno. Para ayudarse en su tarea, Sir Arthur dispondrá de diversos tipos de armas, hechizos, escudos protectores y armaduras que facilitarán la misión de acabar con Sardius. Aunque su número es enorme, vamos a intentar comentaros algunos de ellos.

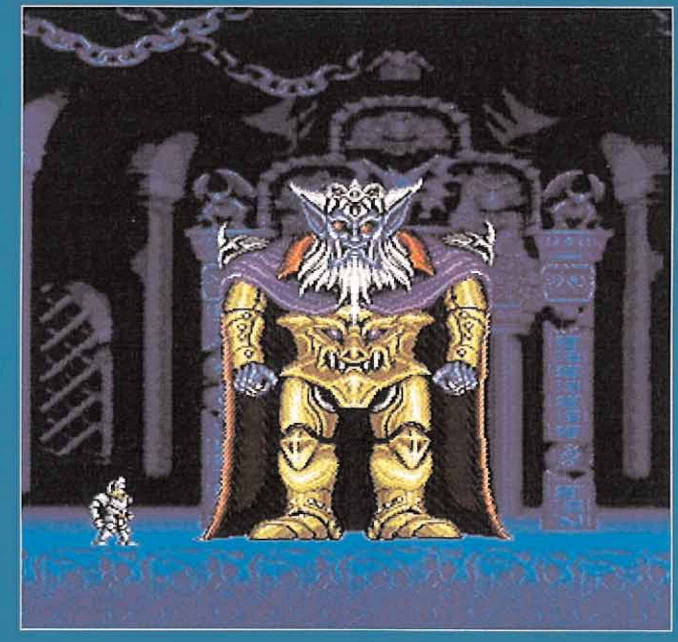
Existen tres armaduras, de acero, bronce y oro, que, en este orden, aumentan los poderes de Sir Arthur y su resistencia a los golpes. Los escudos pueden ser de dos tipos: de Luna y de Oro, siendo este último el más poderoso. Armas, bueno, hay hasta siete diferentes, siendo las más recomendables la ballesta, la daga, la antorcha y la triple cuchilla. Además, todas las armas poseen la particularidad de que se puede aumentar su efecto mortal al usarlas con la armadura de bronce o la de oro, transformándose en armas encanta-

CAMINO DEL INFIERNO

¿A que a simple vista parece fácil?, ¿a que nadie diría que tras ese aspecto inocente, se esconde un auténtico infierno? Pues sí, muchachos. El pequeño mapa que aquí podéis observar, corresponde al total de las fases del juego. Exactamente ocho fases en las que poner a prueba nuestros reflejos, habilidad, nervios y suerte, porque de todo necesitaremos para tener éxito en nuestra misión. Sardius está esperándonos al final del camino, con cara de pocos amigos. Y antes, para ir abriendo boca, nos las veremos con su legión de muertos vivientes, demonios y demás ralea diabólica. ¡Ah!, y un consejo, procurad no quedaros demasiado embobados contemplando los espectaculares decorados del juego, sino queréis que el pobre Sir Arthur pase a mejor vida en un decir jesús.



LA GUARIDA DE LA BESTIA



¡Señoras y señores! ¡Niños y niñas! En la pista central, el más difícil todavía. El enclenque, raquítico e iluso mortal Sir Arthur, contra el poderoso, cruel, sanguinario y feroz Sardius... Por favor, no ocupen los asientos de primera fila sino quieren que la sangre manche sus trajes, gracias.

Este es sin duda, el escenario que todos esperaréis ver cuando juguéis a «Super Ghouls and Ghosts». No nos preguntéis cómo hemos conseguido llegar hasta aquí. Mejor no recordarlo. Lo importante es que lo hemos hecho. Si cuando logréis llegar hasta Sardius, observáis impotentes como con dos de sus disparos vuestras esperanzas de rescatar a la princesa se desvanecen en el aire, no desesperéis. Os vamos a contar un truquillo que, a pesar de no ser infalible, a nosotros nos ha dado bastante buen resultado. Cuando Sardius deje de moverse, paraos justo a su lado en la izquierda. Lanzará dos plataformas. Coged la de la izquierda, procurando quedar en el centro de la misma, e inmediatamente agachaos. Cuando lleguéis a la altura de su cabeza y antes de que la plataforma desaparezca, lanzad todos los disparos que podáis. Esta operación será necesario repetirla varias veces.

No os preocupéis si no os sale a la primera, cuesta un poco cogerle el tranquillo. De todos modos, si tenéis suficiente habilidad, lograréis desembarazaros de él enseguida. De nada.

das. Y por fin, la magia. Tan sólo puede ser utilizada cuando estemos vestidos con la armadura de oro y los resultados obtenidos dependen del arma que llevemos en ese momento, dando cada una un efecto distinto.

Los ocho niveles que posee el cartucho son una auténtica maravilla, macabra y magníficamente ambientados, con unos gráficos excelentes y unos efectos de rotaciones, scroll, sonido, y multitud de detalles más que quitan el hipo. No se le puede reprochar nada de nada a este super adictivo juego. Un momento, ¿nada? Perdón, se le puede y se le debe reprochar algo. No es un defecto, ni un error, es una..., íbamos a decir una grosería. Es una sucia jugarreta de los retorcidos programadores que, no contentos con la tremenda dificultad del cartucho, nos obligan a jugarlo dos veces si tenemos la inocente intención de acabarlo. Dos veces, habéis leído bien.

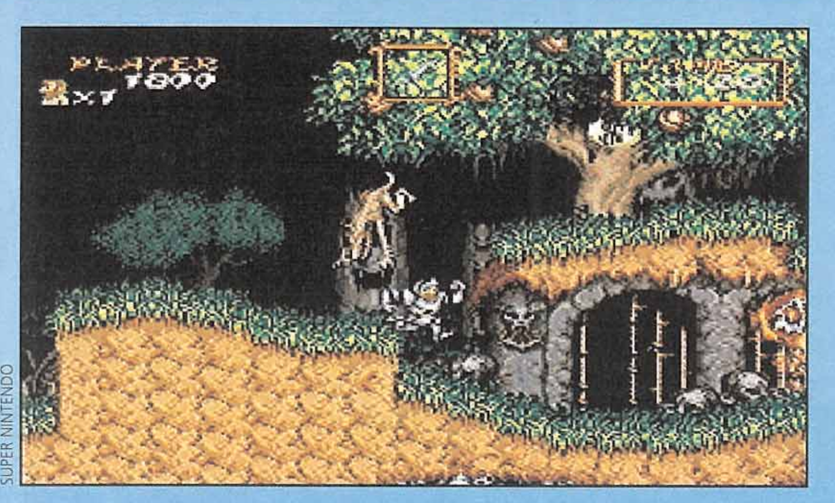
La cosa es que cuando lleguemos, o lleguéis, a la segunda fase del séptimo nivel, el último obstáculo antes del enfrentamiento con Sardius, nuestra querida novia nos dará las gracias muy amablemente por ir a rescatarla. ¿Y qué?, os preguntaréis, pues que además, muy amablemente también, nos informará que, no hemos sido bastante espabilados, y se nos ha olvidado recoger un brazalete mágico que es la única arma capaz de acabar con Sardius.

Tras el "simpático" mensaje, por nuestra cabeza pasarán varias ideas: cortarnos las venas, dar una patada a la consola o, resignarnos e intentar llegar nuevamente al final, cosa que os recomendaríamos. Eso sí, obviando lo rastrero y maquiavélico que puede llegar a ser un programador (pero, ¿qué les hemos hecho?), el juego es total y alucinante en todos sus aspectos.

F.D.L.



SUPER NINTENDO



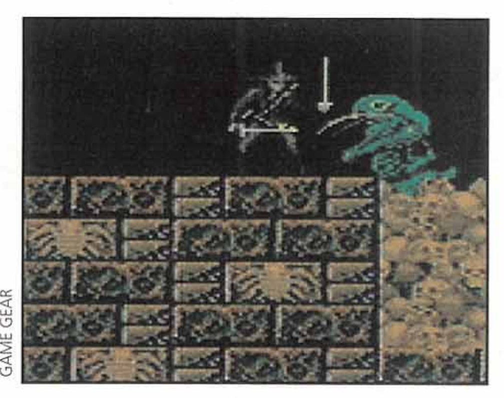
SUPER NINTENDO



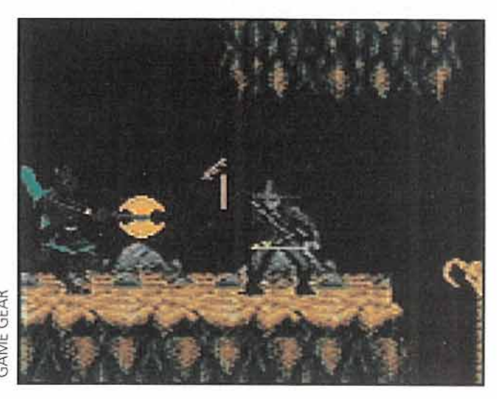
LA MALDICIÓN DEL GUERRERO

CHAKAN: THE FOREVER MAN

- GAME GEAR
- Arcade



GAME GEAR



GAME GEAR

¿Quién es Chakan? Seguramente la mayoría, como debemos confesar que nos ocurre a nosotros, no habrá oído con mucha frecuencia este nombre.Se trata de un popular personaje de cómic que acaba de saltar de las páginas de los tebeos a la pantalla de las consolas de Sega. Pero, ¿quién es Chakan? Chakan era un sacerdote guerrero que, hace ya largo tiempo, mantuvo un duelo con la muerte a la que venció en dura lucha. Sin embargo, el plato de la victoria se tornó rápidamente en un bocado amargo. Despojado de sus antiguos poderes, nuestro personaje logró la vida eterna, pero a un alto precio. Fue condenado a vagar en la oscuridad, por los siglos de los siglos, hasta que consiguiera derrotar a las Bestias de las Tinieblas, el inhumano Reino del Horror Sobrenatural.

«Chakan», es un arcade un tanto extraño, al menos esa es la primera impresión que se recibe cuando se juega la primera partida. Nuestro personaje aparece en un desolado paraje, en el que únicamente se puede apreciar una gran cantidad de plataformas, y varias puertas de raro aspecto. Poco a poco, vamos descubriendo que cada una de esas puertas, nos conducen a distintos niveles poblados por las criaturas más repugnantes, hostiles y belicosas que imaginar podáis. Pero ya hemos mencionado que Chakan es un guerrero, y siempre lleva consigo dos poderosas espadas que le sacan de cualquier apuro. Y para apuros los que pasará en los ocho niveles de que consta el juego. No aparece un número excesivo de enemigos, sin embargo, cuando lo hacen, lo hacen bien. Es decir, son pegajosos, pesados y sobre todo, peligrosos. Menos mal, que de vez en cuando podremos encontrar, repartidas por todas partes, algunas pócimas que nos otorgarán por un tiempo limitado, ciertos poderes con los que aumentar la potencia de las espadas.

Además, la extraordinaria agilidad que posee el personaje, le permite dar prodigiosos saltos dobles, a lo que hay que unir la posibilidad de efectuar un espectacular golpe giratorio. Como si de un molinillo se tratase, arrasaremos todo lo que encontremos a nuestro paso. Añadamos a todo esto, que Chakan posee la facultad de hacerse una especie de bola, y rodar por el suelo, evitando así, los golpes de los malditos demonios y demás bichejos repugnantes rápidamente.

Por lo demás, destacar la elevada calidad gráfica, sobre todo en los fondos, que existe en los distintos niveles. Desde una especie de lagunas subterráneas, hasta los decorados tipo «Alien», que podemos observar en más de una fase. Así, la ambientación se manifiesta excelente, pudiendo llegar a provocar en más de una ocasión cierta sensación claustrofóbica que eleva considerablemente la calidad global del cartucho, y por ende, la adicción del juego. Repetimos que seguramente os parecerá un cartucho algo extraño, pero también es altamente recomendable, sobre todo para los amantes de las aventuras llenas de misterio y en las que el terror, en cualquier forma, se respira en el ambiente. Y es que, recuerda, en «Chakan» no luchamos para sobrevivir, sino para hallar la ansiada muerte y encontrar por fin descanso.

F.D.L.



VIDEO CONSOLAS

MARIO ATACA DE NUEVO

SUPER MARIO LAND 2

- GAME BOY
- Arcade



Todos los fans del rey de Nintendo están de suerte. Las aventuras del fontanero más simpático y consolero de todo el mundo no han terminado ni mucho menos. La prueba está en este super adictivo cartucho del héroe de cientos de miles de jugones de pro, con el que van a disfrutar a tope.

Lo mejor que se puede decir de «Super Mario Land 2» es que no se parece demasiado a la primera parte. ¿No era un super juego «Super Mario Land»? Lo era, ciertamente, pero no se parecía demasiado a los Marios de las consolas grandes, si nos permitís está definición. Con «Super Mario Land 2» esto se ha acabado. Las similitudes entre este arcade de Game Boy y el cartucho de Super Nintendo son solamente de hardware, o sea, colores y scrolles varios. Por lo demás, la amplitud del juego, la adicción, los gráficos, incluso la música, son de la misma categoría. La de un juego clase "A", de primera división.

Cuenta «Super Mario Land 2» con seis mundos diferentes divididos a su vez en zonas. En total son más de veinte niveles a cual más divertido. La misión de nuestro amigo italiano es enfrentarse a su otro yo, el perverso Wario, y liberar Marioland de su tiranía. ¿Qué más queréis saber? Mario salta, puede coger unas zanahorias mágicas que le conceden super poderes, colecciona monedas para obtener vidas extras y, mientras hace todas estas cosas, se escabulle de cientos de enemigos de formas diferentes.

En cuanto a los detalles técnicos: sobresaliente. Personajes, fondos, decorados, movimiento... todo con una nota de las más altas para un juego de Game Boy. Cartuchos así demuestran una máxima que los que nos dedicamos a esto hemos hecho nuestra: no hay consolas mejores que otras, lo que hay son juegos mejores y juegos peores. «Super Mario Land 2» pertenece a la primera categoría y no nos importa nada, pero que nada, que sea una segunda parte, aún más, nos gustaría que hubiera una tercera, una cuarta, una quinta... Oído al parche programadores.

J.G.V.

LA PUNTUACION — ORIGINALIDAD / ADICCION / GRAFICOS / ANIMACION / SONIDO / DIFICULTAD

"Mario continúa siendo la estrella total de Nintendo."

GAME BOY

EN BUSCA DE LA HAMBURGUESA PERDIDA

MCDONALDLAND

- N.E.S.
- Arcade



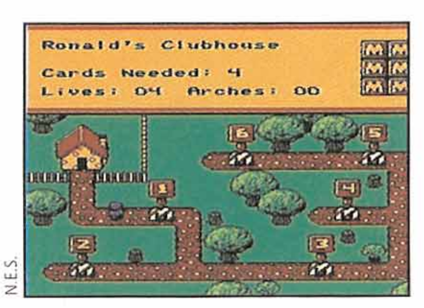


N.E.S.

Un día, cuando Ronald McDonald estaba realizando trucos de magia en un picnic, Hamburglar, el ladrón de hamburguesas, se fugó con la bolsa mágica de Ronald. Él está escondido en el mundo de McDonald. Los M.C. Kids deben recoger las fichas del rompecabezas en cada nivel para capturarlo y devolver la bolsa mágica a Ronald.

La historia empezará, y conoceréis la difícil situación de Ronald sobre cómo el ladrón de hamburguesas le robó su bolsa. Comenzaréis a jugar en el primer nivel del primer escenario, en el club de Ronald McDonald.

Nuestros M.C. Kids no lo van a tener nada fácil, pues Hamburglar tiene repartidos por todos los escenarios muchos enemigos y obstáculos. Para pasar dichos obstáculos tendremos que apilar unos bloques, que iremos encontrando, para saltarlos sin dificultad.



N.E.S.

Aparte estos bloques nos servirán también para defendernos. Empezaremos nuestro recorrido con cuatro Micks o Macks. Cada jugador empieza con tres corazones por personaje. Si perdemos un corazón tendremos que empezar desde el principio del nivel donde nos encontrábamos.

Hay seis zonas importantes que integran el país de McDonaldland. Cada zona es distinta, bonita y a su vez peligrosa. Deberemos conquistarlas todas para encontrar la bolsa mágica de Ronald. Contaremos con una ayuda extra que consiste en recoger la cantidad de cien arcos para conseguir un ¡extraordinario UPs!

En conclusión, el juego cumple perfectamente en cuanto a calidad se refiere, y su dificultad está bastante bien ajustada. Aunque peca un poco de facilón. El cartucho resulta algo simple pero es lo bastante entretenido para pasar unas cuantas horas dándole al pack.

E.R.F.



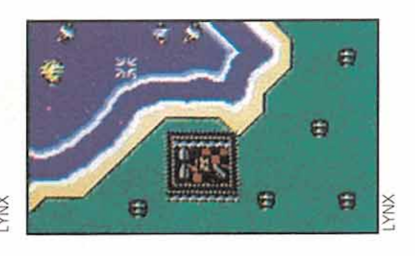
"Ayuda a Roland y consigue una merienda estupenda."

A PRUEBA DE BOMBAS

RAMPART

- LYNX
- Arcade/Estrategia





LYNX

Todo comenzó cuando un caballero llegó al castillo de mi padre una mañana de un tranquilo día de verano. Su rostro desprendía una expresión nunca vista antes. Parecía como si hubiera traspasado el umbral de la muerte y hubiera vuelto a la vida para contarlo.

Sin embargo, mi padre el rey, no se inmutó ante tal situación. Después de ofrecerle una copa de vino, le pidió que le explicara el motivo de su visita. El extranjero explicó entonces la causa de su largo y angustioso viaje. Las fuerzas enemigas se estaban preparando para invadirnos. Centenares de barcos fuertemente armados se encontraban rodeando el territorio.

Rápidamente nos organizamos en pequeños grupos repartidos por todo el país para defender nuestras vidas y las de los seres queridos.

Nuestra labor no se presentaba sencilla. Éramos un pueblo pacífico. Las armas de las que disponíamos eran más rudimentarias de lo que en principio pudiéramos pensar, con el consiguiente retraso que ello supone. Así que, con el punto de mira puesto en los barcos enemigos, tendríamos que hacer pedazos sus tropas, evitando que ellos pudieran hacer lo mismo con nosotros. En definitiva, que lo teníamos bastante complicado.

Pero no todo iba a ser malo. Los castillos disponían de buenas defensas. Además, un gran contingente de hombres dispuestos a todo se ocuparían de reparar los daños y traer más munición.

Si hace algún tiempo salía al mercado la versión de PC, en la que la adicción sobresalía por encima de todo, en ésta hasta los gráficos se equiparan con ella. Además, se han añadido nuevas pantallas entre fases, con lo que, sin exagerar ni un poco, podemos decir que hasta supera a la versión de los compatibles. La melodía ha sido también cuidada al máximo, incluyendo las voces que nos señalan el comienzo y el final de las batallas. Es, sencillamente, increíble e imprescindible.

O.S.G.



VIC TOKAI INC.

CUENTA CON ELLOS







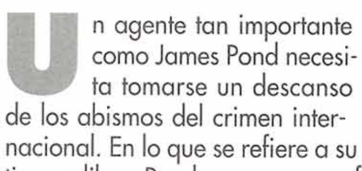
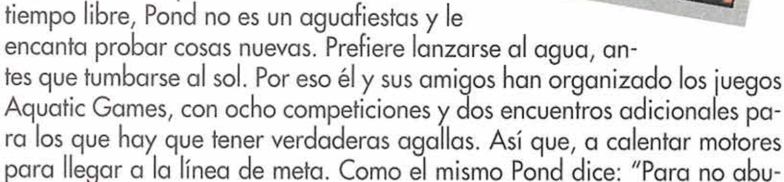
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

VIDEO CONSOLAS

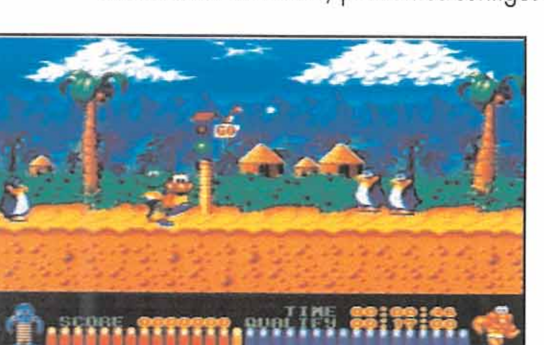
LA VUELTA DE JAMES POND

AQUATIC GAMES

● MEGA DRIVE
● Deportivo

Un agente tan importante como James Pond necesita tomarse un descanso de los abismos del crimen internacional. En lo que se refiere a su tiempo libre, Pond no es un aguafiestas y le encanta probar cosas nuevas. Prefiere lanzarse al agua, antes que tumbarse al sol. Por eso él y sus amigos han organizado los juegos Aquatic Games, con ocho competiciones y dos encuentros adicionales para los que hay que tener verdaderas agallas. Así que, a calentar motores para llegar a la línea de meta. Como el mismo Pond dice: "Para no aburrirse como una ostra, ¡contamos contigo!".



Preparados y listos tendréis que estar para formar parte de unas olimpiadas acuáticas de lo más originales. Aunque más que unas olimpiadas, este «Aquatic Games», es como una especie de gymkhana divertidísima en la que podrán tomar parte cuatro jugadores. En la pantalla principal encontraréis todas las opciones para participar en tan pintoresca prueba. Podréis elegir competir con cuatro amigos para hacer la competición mucho más interesante. Si sólo participa un jugador, está claro que tendrá que ir a por las medallas. Si no conseguís clasificaros en una prueba quedaréis automáticamente descalificados.



Además, en cada una de las pruebas obtendréis puntos de bonificación. Si os hacéis con suficientes puntos participaréis en las pruebas de bonificación. En el caso de que ganáis una de ellas se os dará un escudo al mérito. En la modalidad de varios jugadores, se trata de obtener el mayor número de puntos posible para ganar a vuestros adversarios.



Las pruebas a realizar serán: cien metros zambullida, se trata de una zambullida rápida con un recorrido de cien metros en el agua; balonvolea salvasiestas, trataremos de evitar que unas focas se despierten; brinco rebote y salto, es un salto de longitud sobre la arenosa playa; saltos en palacio, realizaremos saltos sobre una gran esponja; comer como lijas, habrá que alimentar a los peces a toda prisa; tiro a la concha, recogeremos lapas para explotar unos globos; tour ciclista, pedalearemos con un tiburón monociclista; y la pídola, que no es otra cosa que una carrera de obstáculos.

Así que ya sabes. Saca de nuevo el bañador y prepárate para participar en los juegos acuáticos más divertidos que jamás se hallan inventado.

E.R.F.

LA PUNTUACIÓN

ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD

"James Pond vuelve. Pero, esta vez para divertirse."

COMO PLAGA DE LANGOSTA

LEMMINGS

● Disponible: **MEGA DRIVE SUPER NINTENDO, N.E.S., MASTER SYSTEM, GAME GEAR**
● **Arcade/Habilidad**

Un buen día, la mayoría de los ordenadores de este país fueron atacados por una curiosa plaga. No se trataba de ningún maquiavélico virus, ni de un montón de usuarios enloquecidos por largas horas ante las pantallas de sus monitores. Se trataba de una legión de pequeñas criaturas con camisas de color azul, pelo verde, y una tendencia bastante desquiciante a no estarse ni un solo momento quietecitos. ¿Cómo?, ¿qué aún no sabéis de que estamos hablando? Sí hombre, sí. De los lemmings.

Cuando «Lemmings» hizo su aparición en formato ordenador, no exageramos si decimos que arrasó allí por donde pasó. Y en esta nueva etapa consolera, parece que va a ocurrir exactamente igual. Con sólo echar un vistazo a todas las versiones en las que aparece el juego, nos daremos cuenta de que «Lemmings» empiezan pisando fuerte. No se han dejado ninguna consola por invadir. Incluso en la versión Game Boy se está trabajando ya.

Un lemming es algo parecido a un ratón, más o menos. Lo de más o menos, viene a cuento de que difícilmente un ratón, podría realizar acciones tan curiosas como las que son capaces de hacer estos bichejos. Por dar ejemplos, podríamos citar la construcción de escaleras, el paracaidismo con paraguas, excavar galerías, y hasta el suicidio, que, por cierto, es de lo más divertido (je, je, je).

VERSIÓN GAME GEAR


GAME GEAR

Sensacional. Si a lo divertido que puede resultar un juego tan original como «Lemmings», unimos la genial conversión que se ha realizado para la Game Gear, debemos reconocer tenemos entre nuestras manos todo un lujo de cartucho.

Casi no tiene defectos para lo que se puede lograr con esta pequeña máquina, claro. Por supuesto, no podemos entrar a comparar esta versión con las dieciséis bits. Pero si podríamos afirmar que, en algunos aspectos, casi aventaja a la otra consola de Sega, la Master System. Aspectos como puede ser la animación, algo más conseguida en este cartucho.

Excepto por mínimos detalles como éste, nos encontramos ante un juego casi calcado al de la Master, con sus virtudes y defectos.

Pero, como pesan más aquellas que estos, digamos, sencillamente, que este «Lemmings», es un gran juego para la Game Gear que ninguno debería perderse.



"Un juego tan enorme que casi no cabe en la Game Gear."

VERSIÓN N.E.S.

N.E.S.

Aunque igual de divertida que el resto de las versiones, la verdad es que ésta de N.E.S., deja bastante que desear, sobre todo a nivel gráfico. Basa casi todo su potencial en la adicción, quizá su aspecto más importante, y eso es lo que eleva su puntuación en general.

Además de la, no excesivamente lograda, calidad gráfica, el principal handicap con el que cuenta es el de su sistema de control.

Como en el resto de las versiones, existe, en la parte inferior de la pantalla, una serie de iconos en los que se recogen todas las acciones que se pueden realizar. Pues bien, mientras que en las demás, se puede acceder directamente a los iconos con el cursor, en la versión N.E.S., estos sólo pueden ser controlados mediante una combinación con el botón B y la dirección adecuada. A pesar de que al final se le coge el tranquillo, resulta bastante molesto al principio y cuesta acostumbrarse.

A nivel musical y sonoro, sin ser brillante, cumple con su cometido. Pero, de todos modos, los programadores de este cartucho podían haberse esforzado algo más. La N.E.S. tiene capacidad de sobra como para desaprovecharla de un modo tan absurdo.

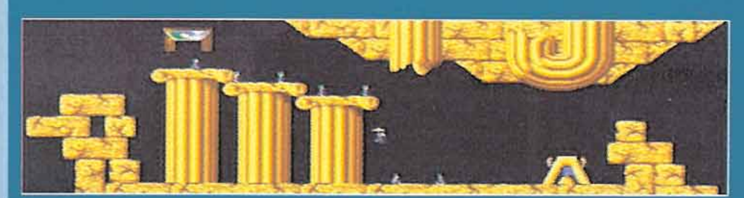
LA PUNTUACIÓN

ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD

"Pese a algunos defectos, divertida y adictiva a tope."

VERSIÓN SUPER NINTENDO

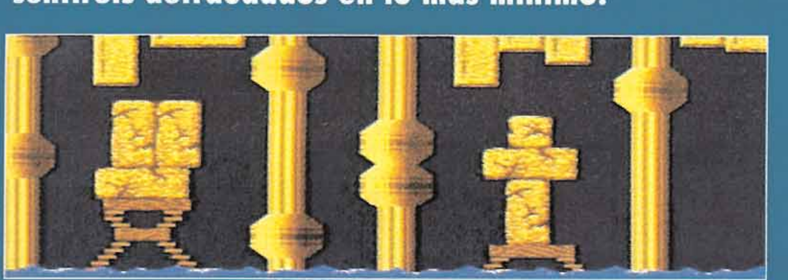




En pocas palabras, se puede decir de un modo muy sencillo lo que representa la versión de Super Nintendo al panorama general de «Lemmings» para consolas.

Es, simplemente, la mejor. No se distingue sobremanera de otras como puede ser la de Mega Drive. Sin embargo, la gran cantidad de detalles que se han incluido en casi todos los aspectos del juego, le dan ese pequeño toque que hace que se imponga sobre las demás.

Hablando en general, a primera vista no se aprecian excesivas diferencias con la otra versión de dieciséis bits. Si nos fijamos un poco más, observaremos que la animación está más conseguida. Si aún observamos más detalladamente, nos daremos cuenta de que el colorido de todas y cada una de las fases de que consta cada nivel, es sensacional. Y si, a todo ello, unimos el excelente control y la precisión en nuestras acciones, (ese sentimiento, casi intuitivo, de haber apretado el botón en el momento justo, a diferencia de lo que ocurre con las versiones de ocho bits) o un montón de pequeñas cosas más, como la excelente ambientación musical o la genial presentación del juego, todos aquellos que os hagáis con este cartucho para vuestra Super Nintendo, no os sentiréis defraudados en lo más mínimo.



LA PUNTUACIÓN

ORIGINALIDAD / ADICCIÓN / GRÁFICOS / ANIMACIÓN / SONIDO / DIFICULTAD

"Lo mejor del software para una de las mejores consolas."

VERSIÓN MASTER SYSTEM





Si comparamos directamente las versiones según las capacidades de cada consola, entre ésta y la ocho bits de Nintendo, nos quedamos con la de Sega, de todas, todas.

Esta versión de Master System nos demuestra, otra vez más, que siempre se pueden hacer las cosas bien, a pesar de las limitaciones propias que pueda poseer una determinada máquina. No es que sea una maravilla de la técnica, sin embargo da la talla tanto a nivel gráfico como sonoro.

Y lo más importante, no posee el importante defecto que caracteriza a la versión de la pequeña de Nintendo, el control. Aquí, el manejo de los personajes protagonistas, se realiza de una manera sencilla y cómoda, que ayuda enormemente al jugador y que, en definitiva, aumenta la jugabilidad. Sinceramente, si no fuera por algunos pequeños detalles, no parecería una versión para ocho bits.

LA PUNTUACIÓN

ORIGINALIDAD / ADICCIÓN / GRÁFICOS / ANIMACIÓN / SONIDO / DIFICULTAD

"La Master da lo mejor de sí en esta genial conversión."

Por si alguno no conoce el juego, os contaremos en qué consiste. Nuestra misión es bastante sencilla. Tendremos que llevar a un grupo de lemmings, que saldrá por una trampilla al principio de cada nivel, hasta un lugar seguro en el mismo, salvando los obstáculos que encontraremos en nuestro camino. Algunas veces será difícil, otras... más difícil aún. Pero los lemmings no conocen el descanso, y tampoco nos dejarán tomarnos ninguno.

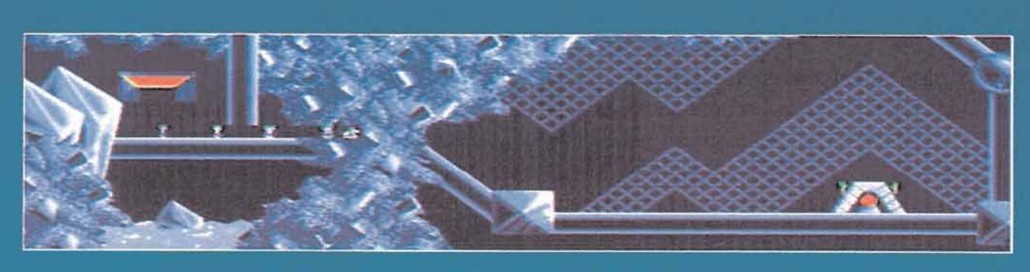
Tienen el pequeño defecto de no parar un instante en su incansable andar, hasta que encuentren un obstáculo. La forma de evitarlos es usar todas y cada una de las habilidades de estos pequeños roedores.

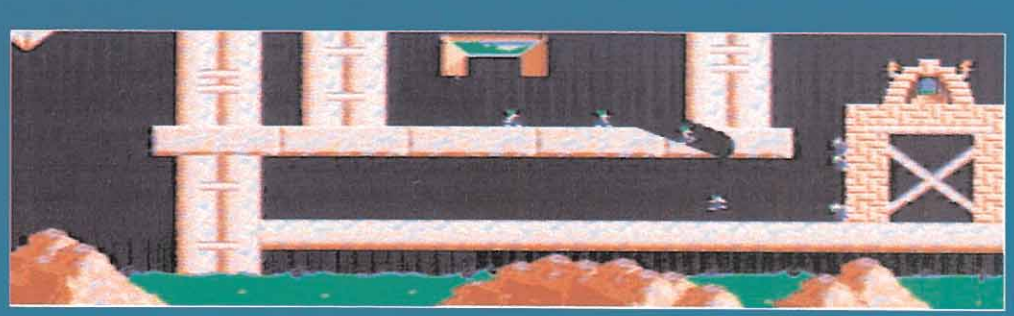
Tendremos que hacer gala de todo nuestro ingenio y reflejos, hasta lograr que todos los lemmings se encuentren sanos y salvos. Quizá penséis que, contado así, el juego no sea excesivamente bueno o adictivo. Nada más lejos de la realidad. Si algo caracterizó a «Lemmings» en las versiones para ordenador, fue su increíble jugabilidad, elevadísima adicción y exagerado nivel de originalidad. Ahora, excepto porque la dificultad es algo menor, todo es igual de bueno o mejor.

Y si decidís no incluirlo en vuestra colección, no estaréis cometiendo un delito, pero sí un pecado. Los «Lemmings» son, sencillamente geniales.

F.D.L.

VERSIÓN MEGA DRIVE





Los «Lemmings» no han perdido un ápice de jugabilidad ni adicción en esta versión para la dieciséis bits de Sega. Nos encontramos ante la que más respeta el concepto original de «Lemmings» de formato ordenador, al menos en lo concerniente al aspecto gráfico del juego. La ambientación musical es bastante buena, aunque se podían haber mejorado algo los efectos sonoros, que a veces dejan un cierto regusto extraño.

De todos modos, si algo caracteriza al «Lemmings» de Mega Drive, es una calidad global más que notable en todos sus aspectos. Incluso tiene una graciosísima presentación, en la que podemos observar como nuestros andarines amigos, nos demuestran algunas de sus curiosas habilidades.

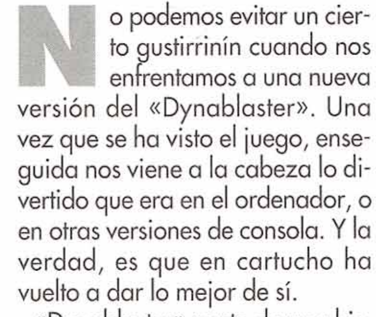


VIDEO CONSOLAS

MULTIPLICA POR CERO A LOS INVASORES

BART VS THE SPACE MUTANTS

- MASTER SYSTEM
- Arcade



Este chico no deja de meterse en líos. En esta ocasión, mientras estaba en su habitación estudiando otro aburrido examen de matemáticas, se asomó por la ventana. Todo estaba tranquilo. De repente, un extraño ruido lo sobresaltó. Una nave espacial aterrizaba en su jardín y estaba destrozando el césped. Esto era intolerable. Nadie más podía destrozarlo sino él.

Al cabo de un rato, criaturas sacadas de las mejores películas de ciencia ficción descendían del objeto. Rápidamente se instalaron dentro de los cuerpos de la gente de Springfield. Su misión era construir un arma capaz de dominar todo el universo. Para ello, sólo necesitaban una serie de objetos. Bart tenía que eliminar dichos objetos, o el planeta sucumbiría bajo su poder. Contaba con unas gafas de rayos-x que le permitían ver el interior de los cuerpos.

MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM

Bart tendrá que recorrer las calles de la ciudad, el centro comercial, el parque de atracciones, el museo de ciencias naturales y la central nuclear. En estos lugares se encuentran los utensilios que los invasores necesitan. El problema es que su propia familia no lo cree, y para demostrarlo tendrá que encontrar a todos aquellos que se hayan infiltrado en cuerpos ajenos. Si consigue convencer a uno de ellos por nivel, al final obtendrá su ayuda.

Al comienzo sólo cuenta con su salto. Pero, poco a poco, obtendrá un spray, un tirachinas y una pistola de dardos. También comprará objetos en las tiendas de la ciudad, siempre y cuando tenga dinero suficiente. Cuando tengamos en nuestro poder quince monedas, obtendremos una vida extra.

De los aspectos técnicos del juego, diremos que los gráficos, sin llegar a ser una maravilla, son todo lo correctos que un juego de este tipo requiere. El sonido no resulta ser gran cosa, siendo repetitivo a lo largo del juego. Sin duda, los movimientos son el aspecto más difícil de controlar. La precisión de los mismos es esencial para el buen desarrollo de la aventura, ya que la dificultad del juego es lo suficientemente alta como para que además el control no sea todo lo bueno que debería ser.

En fin, no es la mejor aventura del pequeño de los Simpsons que hemos visto, pero tampoco es de las peores.

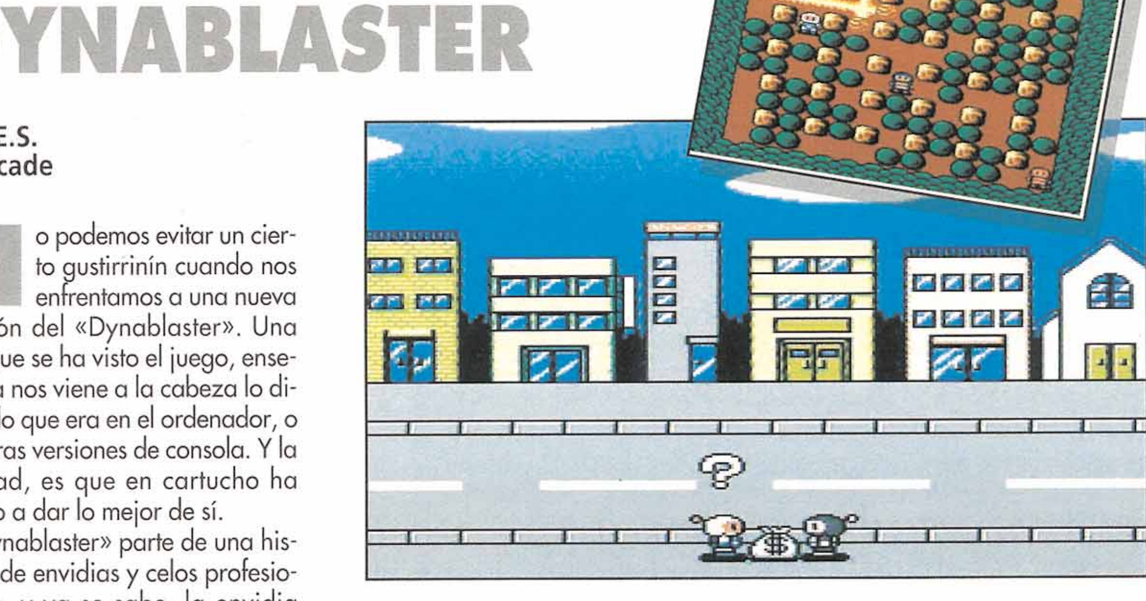
O.S.G.



JUGANDO CON FUEGO

DYNABLASTER

- N.E.S.
- Arcade

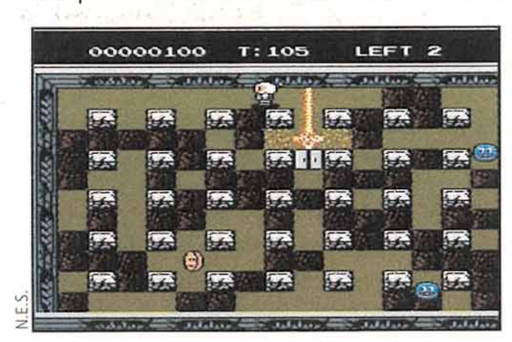


N.E.S.

No podemos evitar un cierto gustirrinín cuando nos enfrentamos a una nueva versión del «Dynablaster». Una vez que se ha visto el juego, enseguida nos viene a la cabeza lo divertido que era en el ordenador, o en otras versiones de consola. Y la verdad, es que en cartucho ha vuelto a dar lo mejor de sí.

«Dynablaster» parte de una historia de envidias y celos profesionales, y ya se sabe, la envidia nunca es buena. El caso es que, en nuestra profesión de artificiero, ya no se puede llegar más alto. Pero el éxito tiene dos caras, y la menos agradable viene dada por nuestro archienemigo, el dinamitero negro. Para hundir nuestra carrera, al malvado no se le ha ocurrido nada mejor que acusarnos del robo de un banco. La policía sólo cree en lo que ve, y para desgracia nuestra, el dinero del robo se encontraba en nuestro poder por obra de las malas artes del dinamitero negro. Ya no hay escapatoria posible, a no ser que hagamos uso de nuestras habilidades como "bombero", para escapar de la cárcel.

Una cárcel un tanto particular, ya que se encuentra llena de unos bichejos con un aspecto muy gracioso, pero con una mala leche que tira de espaldas y cuya mayor obsesión es acabar con nosotros.Nuestra tarea consiste en atravesar todas las áreas que tiene el juego, 48 nada menos, repartidas en seis fases: la cárcel, el bosque, las montañas, el pantano, la cueva y una segunda cárcel.



N.E.S.

Lo mejor de todo son las opciones de VS. Mode y Battle Mode. En ellas nos enfrentaremos contra unos amigos más, que intentan liquidarnos a base de colocar bombas. Nosotros, por supuesto, responderemos utilizando el mismo sistema. Es en estos casos cuando el juego se hace increíblemente divertido y adictivo, cuando descubriréis que vuestros amigos son unos estrategas de tomo y lomo, y cuando veréis como se producen piques a las primeras de cambio. Ya lo sabéis, si lo que os gusta es compartir la diversión, reiros como locos y pasároslo en grande, éste es vuestro juego.

F.D.L.



CUÉLGATE CON ÉL

SPIDER-MAN

- GAME GEAR
- Arcade



GAME GEAR



GAME GEAR

La ciudad de Nueva York parecía tranquila. Después del último intento de King-Pin de apoderarse del control del mundo, Peter Parker podía descansar durante algún tiempo, pero no mucho. King-Pin había conseguido escapar de la cárcel y sus ansias de venganza alcanzaban a toda la ciudad.

Consciente de la superioridad de su enemigo, decidió seguir el viejo refrán que dice: "Si no lo vences, únete a él". King-Pin ha aparecido en el espacio televisivo de mayor audiencia del país, anunciando que Spiderman se ha unido al mundo del crimen, y ha colocado una bomba atómica en la ciudad. La reacción de la policía no se ha hecho esperar, y andan todos como locos detrás de nuestro héroe. No es para menos, pues ofrecen una gran recompensa por él.

GAME GEAR

A lo largo del juego recorreremos ocho niveles, los cuales no ofrecen mayor complicación que los enemigos ya que el mapeado no resulta muy extenso. De todos modos, deberemos tener cuidado con los habitantes de la ciudad y los secuaces de King-Pin. Al final de algunos niveles nos espera el super villano de turno. Después de atravesar las calles de la ciudad, los almacenes del puerto, las alcantarillas, la central eléctrica, Manhattan y Central Park, llegaremos a la azotea del edificio de King-Pin. Allí nos espera para destruirnos.

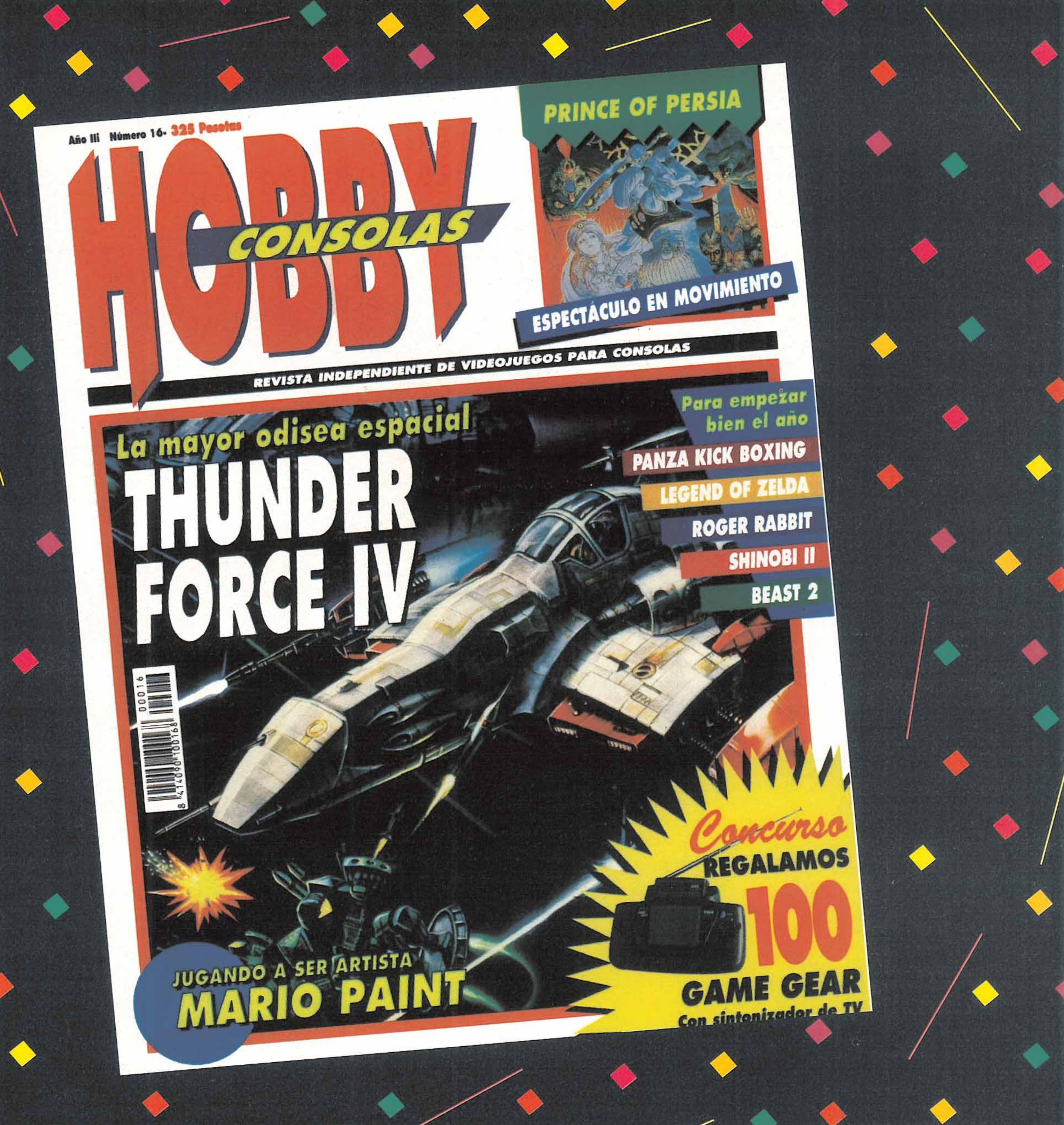
Las melodías son bastante pobres, resultando, la mayor parte de las veces, monótonas y aburridas, lo que hará que reduzcamos el volumen drásticamente.

A pesar de todo, nuestro protagonista, Peter Parker, está bien diseñado, y sus movimientos han sido fielmente reproducidos. Si bien se echa en falta un mayor tamaño de los personajes y las zonas por donde se mueve, la dificultad de alguno de los enemigos hará que nos enganchemos a nuestras consolas durante mucho tiempo.

O.S.G.



EN EL 93 SEGUIREMOS HACIENDO, ENTRE TODOS, LA MEJOR REVISTA.



Y para empezar, en este número incluimos:
Un calendario gigante con tus héroes favoritos
Mega Mapa de Chuck Rock
Un completo reportaje sobre el genial Mario Paint
Y todas las secciones sin las que tú ya no podrías pasar...

"Hola terrícolas, Brr..., Brr... Mi Barthgub el Nikki-Nikki hijo de Jelgobar el Zayda-Zayda, Brr..., Brr... Mi Barth en cortito. Brr, Brr... Traductor instantáneo atascado, se ha, Brr..., Brr... Mi contaba que muy contento soy de estando entre vosotros, y de escapado haberme con vida de aventura. Brr..., Brr... Es cierto bien que necesité capacidad de improvisando e inventando de gente de mío planeta X. Cambiar piezas de mi nave averiado hasta divertida fue, Brr, Brr..., no lo mismo decir puedo de heridas de mi crash y de hambre de mi tripa, hasta que hermosos terrícolas, Lydia y Zeke, vinieron en ayuda a mí. Yo aprendí... Brr..., Brr..., tráfico con dos señaladores. Uvas y el billar bola eran redonditas, y botella de... Brr..., Brr..., Loca-Cola con plancha, con calabaza y con jabón solucioné mi motorizado problemo. Pero... Brr..., Brr..., atascado se ha de nuevo... Brr..., Brr... Zeke mi amigo... Brr..., Brr..., contar sigue por mí... Brr..., Brr..."



Caramba, Barth, parece que tu aparato de traducción anda algo falto de pilas, y lo que es peor, no creo que sea posible encontrar el tamaño adecuado en la tienda de la esquina. Mejor descansa un poco mientras saboreas un buen plato de Goodyears en salsa, y deja que yo cuente la historia de cómo llegamos a hacer una amistad interplanetaria.

Mi nombre es Zeke Zarmen, y desde hace algunos años me encargo de llevar la única estación de servicio del pueblo. Este es un duro trabajo, y resultaría demasiado para mí solo. Así que no he tenido más remedio que contratar a tres chicas para ayudarme. Dicen las malas lenguas que en su contratación no tuve en cuenta su habilidad en la mecánica, pero puedo asegurar que sí lo hice.

Floe no es la más brillante en el trabajo, pero tiene gancho con el público, y procura siempre poner el deposito a tope. Doe es la típica chica despierta, que puede quedarse a cargo del negocio si salgo unos días, y que aumenta las ventas de forma que no llego a explicarme. Zoe es la más hábil de las tres y puede hacer maravillas con cualquier herramienta. Está especializada en las puestas a punto.

Sin embargo, la chica que de verdad me gusta del pueblo es Lydia Sandler, la hija del famoso profesor. Hasta la llegada de nuestro amigo Barth no había conseguido más que invitarla a cenar varias veces. Aquel día, la encontré junto a mi negocio con un aspecto entre preocupado y asustado. El profesor estaba seguro de que el meteoro que se había visto pasar sobre el pueblo la noche antes, era algo más que un trozo de roca, y Lydia estaba encargada de comprobarlo. Me pareció un trabajo poco adecuado para una chica, y me tomé la molestia de encargarme de hacerlo. Le dije a Lydia que nos encontraríamos por la noche en el restaurante para cenar, y que ya le contaría lo que viese. Se quedó convencida, y me dirigí por la carretera del túnel hasta el desvío que lleva al barranco del río seco.



PC

Todo está escrito en la Biblia: "Al pastor se acercó la oveja descarriada, y éste, sin pensárselo dos veces, la perdonó en el nombre de Dios..."

¿NOS INVADÍAN LOS MARCIANOS?

Tengo que reconocer que cuando llegué a lo alto de la colina me quedé perplejo. Siempre había imaginado las naves extraterrestres con forma de platillo, pero lo que encontré se parecía más a un seiscientos con alerones que a otra cosa. El señor Sandler había acertado esta vez y algo del espacio había llegado hasta nosotros.

Volví hacia el pueblo, dándole al pasar un vistazo a mi negocio. Las chicas estaban cada una en su puesto, pero la que más duro estaba trabajando era Zoe.

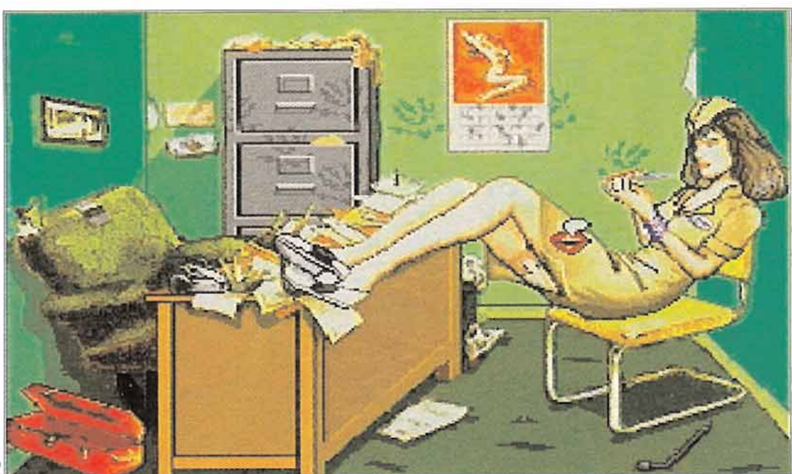
Andaba enfrascada en el arreglo del coche del general de la base, y decidí echarle una mano. O mejor dicho, las dos. Un repaso al interior del vehículo y entre los dos conseguimos una puesta a punto extraordinaria. Decididamente, a esta chica tendría que aumentarle el sueldo.

Recogí una pieza de goma como recuerdo del rato de trabajo y una especie de transistor que andaba por los asientos. Seguramente, el general lo había ol-

SUBE LA TEMPERATURA



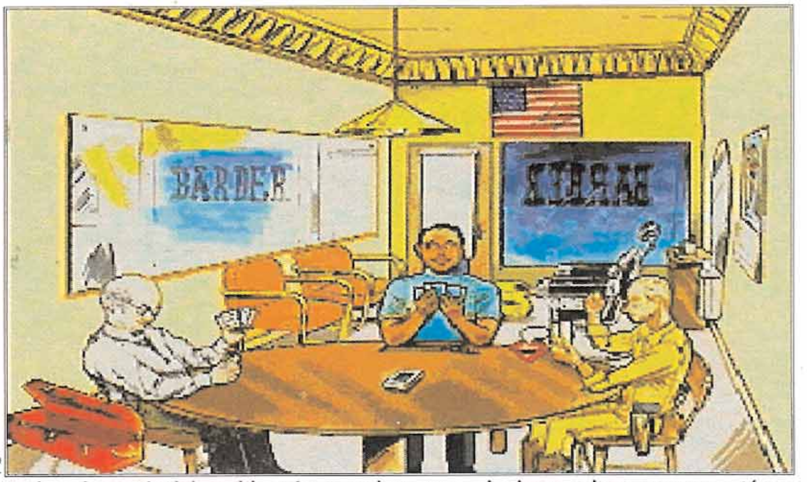
PC
Zoe es la más hábil de las tres chicas que trabajan en la gasolinera del pueblo. Es muy diestra con cualquier herramienta y ningún motor se le resiste.


PC
Doe de vez en cuando necesita un descanso, que aprovecha para limar y pintar sus uñas. Por ella, el resto de la habitación se puede caer en pedazos.

Siempre había imaginado que los ovnis tenían forma de platillo, pero lo que encontré era un seiscientos con alerones.



PC
Lydia Sandler es la novia "formal" de Zeke Zarmen. Formal, más que nada, porque nunca se ha sobrepasado con ella. Aunque Lydia tampoco le dejaría.


PC
En la peluquería del pueblo, aún no se han enterado de que algo muy raro está sucediendo por las calles. La partida de póquer les tiene absortos.

vidado allí. Volví a acordarme del alienígena y decidí investigar en la oficina del sheriff, para comprobar qué sabía del asunto. La oficina estaba desierta, pero a través de los barrotes de la celda, pude ver un enorme agujero en el muro que daba a la calle, como si alguien hubiese disparado un cañonazo contra él. Sobre la pared de detrás de la mesa del sheriff se encontraba un hermoso mapa de la ciudad que podía ser muy útil para cualquiera que no la conociera tan bien como yo. Aunque haría falta alguna herramienta para quitar las grapas con que estaba sujeto.

Finalmente, localicé al comisario en su segundo despacho. Este no era otro que la peluquería local, donde solía echarse unas partiditas con el barbero y con el doctor Skelton. Cuando les conté lo que sabía me informaron que ya habían visto al ser que tripulaba el seiscientos intergaláctico. Era una especie de saco deforme con ojos al extremo de dos antenas y de un color amarillo verdoso que daba nauseas. El sheriff lo había amenazado con su pistola y se había dado a la fuga, por lo que no debía ser muy peligroso. Ello coincidía con las tesis que Lydia y su padre siempre habían sostenido sobre los habitantes de otro mundo, en cuanto a que serían gente pacífica de la que podríamos aprender mucho.

EN BUSCA DE LOS CIENTÍFICOS

Cada vez era más importante encontrar a Lydia, así que puse rumbo a la casa del profesor Sandler. Allí sólo encontré a Jimmy, el hermano pequeño. El chico siempre había sido un empollón de tomo y lomo, y no despegaba la nariz de los libros ni para echar un partido de béisbol. Al contarle la historia, me dijo que también él había tenido un encuentro con el ser. A él tampoco le había parecido peligroso, sino que había detectado que el pobre andaba bastante mal. Su cuerpo presentaba zonas heridas por el accidente, y se intuía una debilidad enorme, seguramente motivada por la falta de alimento adecuado.

Según Jimmy, se trataba de una forma de vida basada en el Germanio, y según había leído, un ser de esas características sólo podía alimentarse con isótopos radiactivos. En cuanto a sus heridas, sólo se curarían con la aplicación de un emplasto de goma licuada con sulfídrico. Los isótopos sólo podían ser hallados en la base militar. En cuanto al alimento, haría falta un recipiente, algo de goma, un agente licuador como un alcohol producto de la destilación y, por supuesto, el sulfídrico.

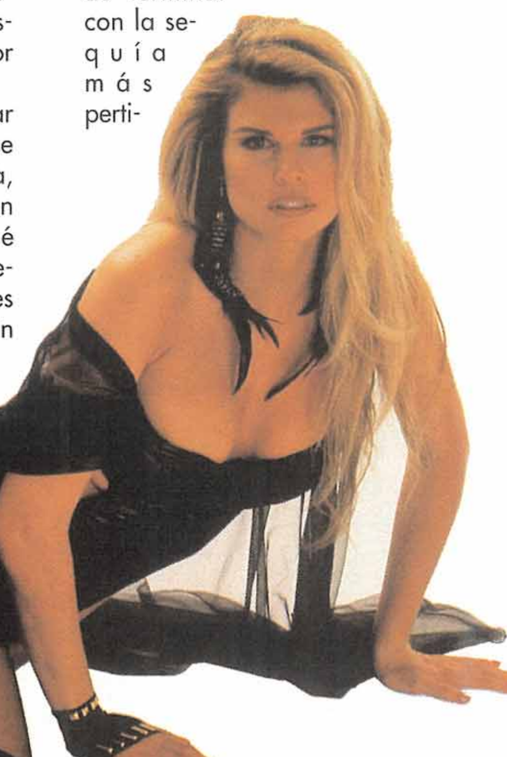
Para recoger más datos con base científica, me acerqué al observatorio para pedir su opinión al profesor Sandler. Estaba de acuerdo en que se trataba de una forma de vida basada en el Germanio, y que se encontraba herido y hambriento, pero no tenía ni idea de cómo ayudarlo. (¡vaya con el joven Jimmy!). Antes de irme, aprendí a usar el telescopio, y pude observar dos nuevos planetas que el profesor había localizado. En uno de ellos, parecían divertirse de lo lindo, seres de aspecto similar al nuestro, y de costumbres bastante agradables, por lo que podía verse.

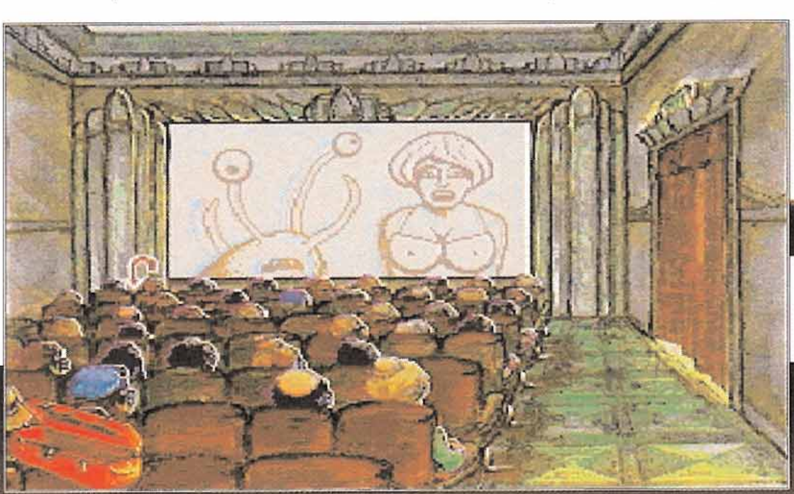
Comprendí que debía encontrar a Lydia cuanto antes, y como se acercaba la hora de nuestra cita, me acerqué al restaurante. Aún no había llegado, pero tomé prestado un recipiente para preparar los combinados especiales de Jimmy si llegaba el caso. En casa del doctor recogí unos productos útiles para el mismo fin y recordé que si quería obtener el alimento para el pobre alien, tendría que entrar en la base, lo que no era una tarea fácil. Para darme ánimos, pasé por el bar para tomar unas copas y me llevé una botella de repuesto por si más tarde me era útil.

CON LA ARMADA HEMOS TOPADO

Entrar a un recinto militar no era cosa de risa, pero por suerte, yo conocía perfectamente la zona desde mucho antes que se instalara la base. Recordé unas alambradas muy débiles y deterioradas en la parte trasera, justo siguiendo el cauce del arroyo del barranco, pero a las que sólo era posible acceder en época de lluvias usando el bote que solía estar por allí. Nunca he creído en la danza india de la lluvia, así que me pareció más oportuno buscar la ayuda de la ciencia para algo tan complicado.

Mi futuro suegro siempre se había jactado de que, entre sus inventos, contaba con uno capaz de terminar con la sequía más perti-




PC
Aunque el pueblo de Zeke Zarmen es bastante pequeño, siempre hay mucha gente en la sesión nocturna de cine porque las películas suelen ser muy picantes.



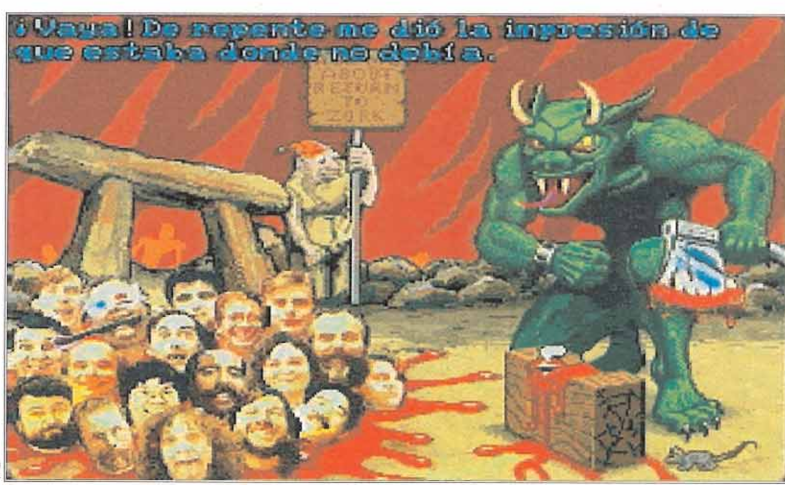




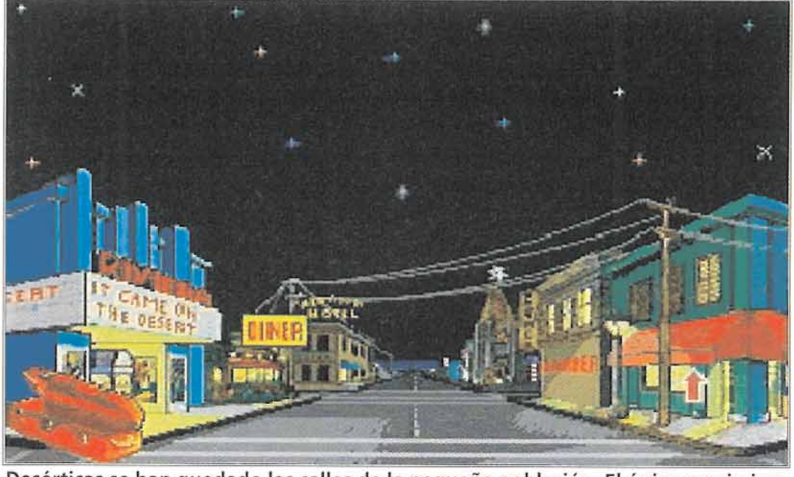
La chica era bastante atractiva, pero me indicó que sólo trataba con clientes fijos.



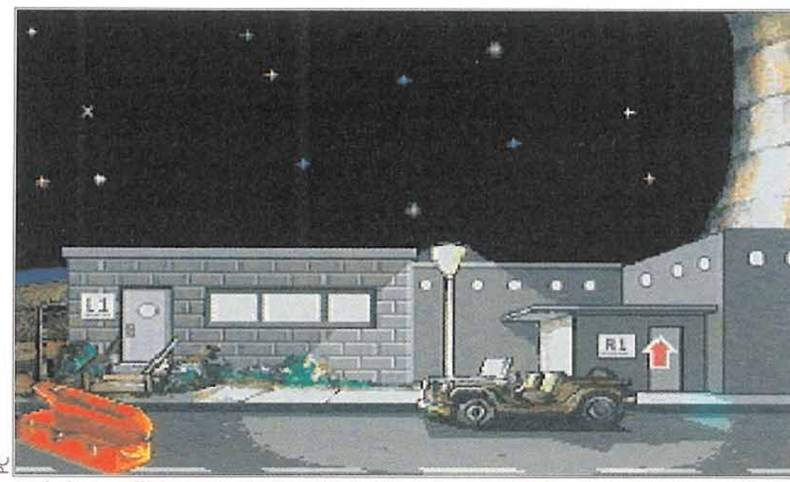
La casa de "señoritas de mala compañía", tiene en su entrada una lista muy sugerente de mujeres que harán las delicias de cualquier hombre que se precie de serlo.



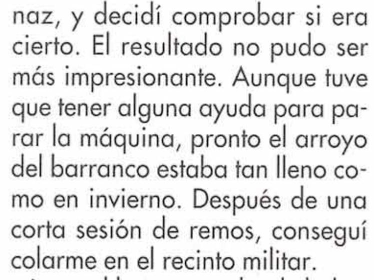
Muchas de las pantallas de «Leather Goddesses of Phobos 2» nos sorprenderán por su increíble realización. Lo malo es que pasan muy rápido ante nuestros ojos.



Desérticas se han quedado las calles de la pequeña población. El único movimiento que se registra en la mismas son los destellos de las estrellas.



En la base militar están en guardia ante cualquier posible ataque del contrario. Lo que no saben es que los enemigos son una estupendas hembras.



naz, y decidí comprobar si era cierto. El resultado no pudo ser más impresionante. Aunque tuve que tener alguna ayuda para parar la máquina, pronto el arroyo del barranco estaba tan lleno como en invierno. Después de una corta sesión de remos, conseguí colarme en el recinto militar.

Junto al hueco por donde había entrado estaban los barracones, y me adentré en ellos. Era arriesgado moverme sin tomar precauciones, y se me ocurrió que podía ser útil disfrazarme. Con una ropa que encontré, mi aspecto se hizo bastante más discreto y me atreví a deambular por la base.

La zona del reactor nuclear estaba por suerte poco vigilada y entré sin ninguna dificultad. Repasé las pantallas de control y encontré dos datos muy interesantes. El primero era un código de estado de alarma, con tres dígitos. Para no olvidarlos, los anoté en el aparato que llevaba que podía servirme para ello, pues también tenía tres cifras. Memoricé la segunda información y pasé a la sala adjunta, en la que se guardaban los isótopos en una enorme caja fuerte, cuya apertura era, en principio, imposible.

Estaba claro que la clave de acceso sólo sería conocida por muy pocas personas del personal de la base. Pero había una que, con seguridad, tenía que saberla. ¿Imagináis quién? Pues claro: el general.

Busqué como pude su despacho, y lo registré de arriba a abajo, localizando sólo una llave. Sabía que el general no podía tener muy buena memoria por su avanzada edad, así que en algún sitio tendría anotada la clave que buscaba. Si no estaba en su despacho, tendría que seguir arriesgándome y buscar en su casa.

Logré abrir el escritorio, hallando en él un sobre color lavanda con un nombre en su interior que me resultó conocido. Correspondía a una de las chicas de la casa de citas local, y decidí echar una canita al aire.

Por el camino, me acerqué un momento a la oficina del motel, y alquilé a madame Chávez un apartamento, pensando en esconder en él al pobre marciano o lo que fuese. Me guardé la llave y llegué donde se encontraban las chicas de vida alegre. Ciertamente lo hubiese pasado mal si Lydia me hubiese visto entrar allí, pero en el fondo yo lo estaba haciendo todo por ella antes que por nadie. La chica era bastante atractiva, pero me indicó que sólo trataba con sus clientes fijos, Cuando descubrió en mi poder el sobre que la relacionaba con el general, me pidió discreción, y me entregó una carpeta para él. En el interior de la misma, encontré lo necesario para localizar la clave de la caja fuerte, adaptándola a los datos que había en mi cabeza. Volví enseguida a la base y logré hacerme con el isótopo. Era ya la hora de mi cita con Lydia, así que salí pitando de allí, y me encaminé al restaurante.

UNA CENA ÍNTIMA

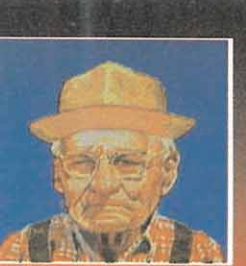
Al menos eso me hubiera gustado. Pero la cosa no podía ponerse más agitada. Después de contar a la chica todo lo que ya sabía y cuando nos disponíamos a salir, apareció Jimmy muy acalorado, contándonos que desde la radio de la casa habían interceptado un mensaje de los habitantes del planeta Phobos.

Cuando estaban intentando descifrarlo, había aparecido el general de la base y los había echado a la calle, argumentando razones de defensa nacional. Por lo que Jimmy había oído, las habitantes del planeta Phobos nos avisaban del peligro de invasión por parte de los inquilinos del planeta X. Pedían además coordenadas de aterrizaje para enviar su flota y que pudiésemos contar con ella en la defensa contra los invasores de X.

Nos lanzamos a la calle a toda prisa, y cuando pasamos junto al taller de venta de coches usados, casi se me para el corazón. En la puerta del mismo, estaba el ser más raro que había visto en mi vida. Se trataba de Barth, y su aspecto era, más que nada, lastimoso. A toda prisa, preparamos el potingue curativo bajo la dirección de Jimmy, y se lo dimos. Se le notó enseguida una enorme mejoría, y así nos lo manifestó a través de un extraño aparato que convertía su jerga ininteligible en palabras que podíamos entender. Luego le dimos el isótopo, y el sonido que emitió al terminar de engullirlo no necesitó de aparatito traductor para que supiésemos que le había sentado bien.

Cuando empezábamos a disfrutar la gran satisfacción de haber ayudado a un ser de otra especie inteligente como la nuestra, un ruido de tumulto nos volvió a la realidad. La multitud había localizado al que ellos creían invasor, y venía dispuesta a lincharlo.

Una repentina corazonada me hizo usar el mando a distancia que llevaba conmigo, y el resultado no pudo ser más satisfactorio: había puesto en marcha el

proceso de destrucción del reactor nuclear, y si no se reaccionaba con rapidez, la cosa podía terminar en tragedia sangrienta. La desbandada fue inmediata, lo que nos permitió a los tres salir pitando hacia la colina donde Barth había dejado "aparcado" su bólido. Mientras nosotros lo buscábamos, él había aprovechado el tiempo encontrando todo lo necesario para arreglar la nave. Lo ayudamos en este menester, y decidimos escapar ante el cariz que habían tomado los acontecimientos.

EN EL PLANETA X

A una velocidad de escándalo, llegamos enseguida al planeta de Barth . En él, dos especies compartían pacíficamente su existencia. Por una parte los que eran como Barth, y por otra, seres de aspecto totalmente humano.

Fuimos llevados enseguida a presencia del gran consejo, que escuchó lo que nuestro amigo tenía que contarles, y luego se retiró a deliberar. Al rato, se nos informó de la decisión que habían tomado. La nave en que vinimos sería reparada, y se nos encomendaba la misión de dirigirnos al planeta Phobos, con el propósito de impedir que las diosas del cuero se saliesen con la suya una vez más. Para conseguirlo, se nos iban a dar dos instrumentos muy poderosos, pues en X no utilizaban armas. El primero era un cinturón que podía hacer invisible al portador y a cuantos lo rodeasen. El segundo, un disco especial capaz de reproducir por sí mismo cualquier tipo de conversación que se efectuase en sus proximidades. Aunque a mí me hubiese gustado llevar una buen pistolón, me fue terminantemente prohibido. En cuanto la nave estuvo lista, nos hicimos al espacio dispuestos a cumplir lo que se nos había encomendado y a contribuir a salvar nuestro amado planeta Tierra.

CON LAS DIOSAS DEL CUERO

Nada más llegar a Phobos, lo primero que nos llamó la atención fue la gran flota de aeronaves dispuesta para partir. Como estaban muy vigiladas, nos encaminamos a unos edificios cercanos. En el interior, consideré prudente para eludir cualquier tropiezo colocarme el cinturón y desaparecer con mis compañeros. En una celda liberamos a habitantes del planeta X, con quienes convinimos un plan para distraer a los guardianes de la flota intergaláctica.

Por último, en un gran salón del fondo, nos encontramos una escena que yo ya conocía a través del telescopio del doctor Sandler. En medio de una bacanal, las terribles mujeres contaban sus planes para con la raza humana y los habitantes del planeta X. Habían engañado al general terrícola, y éste las iba a facilitar la conquista de la Tierra. Para obtener pruebas, grabé todo lo que decían las que parecían líderes, que se llamaban Balfurra y Lubanna. También oímos cuales eran las claves para acceder a la flota. Salimos de allí a toda prisa, y nos colamos en uno de los cohetes. Como no teníamos ni idea de cómo tripularlo, nos ocultamos en el único lugar donde era posible hacerlo, guardando el más absoluto silencio.

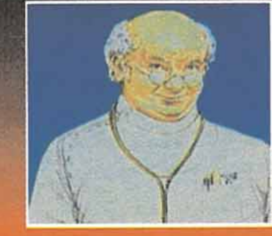
Después de un rato de vuelo, llegamos a la Tierra. Cuando la nave aterrizó, la multitud andaba eufórica recibiendo a las chicas de Phobos como sus libertadoras, olvidando las mínimas precauciones para garantizar la seguridad del planeta. Nada más bajarnos, todo el mundo señaló a Barth como el invasor al que había que eliminar para escarmentar a los que iban a invadirnos. Dándome cuenta de que las palabras servirían de muy poco, corrí hacia el único lugar donde el disco que había grabado podía serme útil. Cuando, a través de las ondas, comenzaron a oirse las voces de Balfurra y Lubanna hablando de sus maquiavélicos planes, todo su plan se vino abajo, y el pueblo reaccionó con rapidez contra los habitantes de Phobos. Estos, viéndose perdidos, se dieron a la fuga a toda prisa, dejando atrás la mayoría de sus naves, con lo que su poder quedó sesgado de golpe.

Por suerte, todo se había resulto bien, y Barth había conseguido que todos lo viesen como lo que es, un amable visitante que sólo buscaba nuevas amistades entre nosotros. La única pega de esta historia está en que el profesor Sandler se ha empeñado en que entre en la familia, y creo que va a ser difícil que me escape de ésta. Pero alguna vez tenía que llegarme la hora".

"Mi gustar idea..., Brr..., Barth padrino de boda... Brr, Brr..., buena fiesta con raciones de neumáticos... Brr, Brr... copazos de plutonio..."

D.G.M.

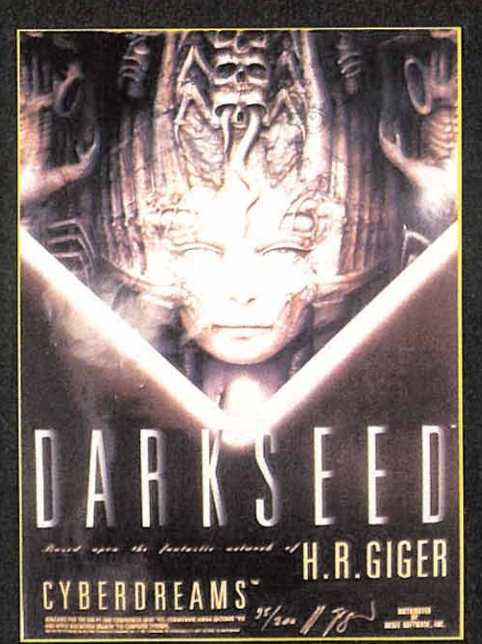






CONCURSO MICRO Manía

Gana con DARK SEED



este póster y un montón de programas para tu Amiga

1er PREMIO (1 ganador)

10 programas + un póster de DARK SEED autografiado por H.R.Giger



2º PREMIO (3 ganadores)



5 programas + un póster DARK SEED autografiado por H.R.Giger



3er PREMIO (5 ganadores)

3 programas + un póster DARK SEED

Sorteo de nueve premios entre las cartas que contesten correctamente a estas preguntas:

1.-¿Cuál es la traducción al castellano de «Dark Seed»?
a) Sueño oscuro
b) Semilla oscura
c) Búsqueda en la oscuridad
d) El ocaso de los dioses

2.-¿Cuál es la nacionalidad del artista H. R. Giger, en cuya obra están basados los gráficos del mundo oscuro de «Dark Seed»?
a) Estadounidense
b) Británico
c) Suizo
d) Español

3.-¿Cuál es el nombre del escritor protagonista de «Dark Seed»?
a) Mark Twain
b) Rod Spencer
c) Mike Thyson
d) Mike Dewson

4.-¿Dónde se encuentra la palanqueta necesaria para abrir el baúl del ático?
a) En un cajón de la cocina
b) En el maletero del coche
c) Hay que comprarla
d) En el bolsillo de un abrigo

Recorta y envíanos el cupón (no valen fotocopias) a:
HOBBY PRESS S.A. Concurso Dark Seed Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas (Madrid).

BASES:

Entre todas las cartas recibidas en la redacción, se sortearán estos premios. El listado de ganadores se publicará en el nº 58 de Micromanía (marzo-93).

Las cartas han de tener fecha de matasellos entre el 25 de diciembre-92 y 31 de enero-93.

CONCURSO DARK SEED

Respuesta 1:....................
Respuesta 2:....................
Respuesta 3:....................
Respuesta 4:....................

NOMBRE:.............. APELLIDOS:....................
DIRECCIÓN:....................
LOCALIDAD:.................... C.P.:..........
TELÉFONO:.................... EDAD:..........

LES HEMOS REGALADO UNA



ALAVA

CABRERA GALLARDO JUANI
ETXAZARRA ALVAREZ IVAN
EXPOSITO AGUAYO DANIEL
GUEVARA LEKUE JANIRE
TURRIAGA ARRABAL CARLOS
MARTINEZ DE OSABA ARKAITZ
PEREZ GALLEGO ALVARO
ROMERO SANCHEZ IKER
VICENTE GONZALEZ IKER
ZUBIELQUI FINCIAS ARITZ

ALBACETE

ESCARABAJAL CENSANO RUBEN
GOMEZ REQUENA RAFAEL
LAMENCA MARTINEZ CARLOS
LIZAN PALACIOS CONSUELO
LOPEZ LEAL ROSA MARIA
MARTIN BAUTISTA RAFAEL
MARTINEZ ABAD RAUL
ROSELL ROLDAN JOSE JUAN

ALICANTE

ALCARAZ VAZQUEZ BARBARA
BOBADILLA JAEN FCO. JAVIER
BOX MARTINEZ VICTOR MANUEL
CABRERA SEVA ROBERTO
CALZADO NUÑO ISIDRO
CAMPELLO MASSO RUBEN
CERDA TEROL MIGUEL ANGEL
CORTES BALAGUER PEPA MARI
FERNANDEZ SANCHEZ ROCIO
FERRANDIZ BOMARTI ALMUDENA
FERRANDO MORERA JOSEFA
GARCIA CAMPELLO MANUEL
GARRI VIDAL VICTOR MANUEL
GIL ABAD M CARMEN
GIL TORREGROSA JUAN FERNANDO
GILABERT GOMIS JOSE DOMINGO
GOMEZ BANERA EDUARDO
HERNANDEZ MARTINEZ ANGEL
HUERTAS SANCHEZ SANTIAGO
LIMORTE MURIES JUAN PEDRO
LIRIO GRAN FRANCISCO
LLOPIS NUÑEZ ROBERTO
LLORET FERNANDEZ ANDREA
MARTI VIDAL JAVIER
MARTINEZ JIMENEZ DAMIAN DAVID
MIRALLES PEDREÑO MIQUEL
MONEDERO REDONDO MANUEL
MOYA BAILE VICTOR
MOYA PACHECO IVAN
MUÑOZ MARTINEZ ARANTXA
MULA GARCIA ANGELES
MUNUERA GARCIA WALTER
NAVARRO MANZANERA FCO. JAVIER
PINEDA GOMEZ ANA
PLAZA COLOMA RICARDO
RAJA SAEZ JOSE JAVIER
ROMERO GARCIA PEDRO MIGUEL
SAIZ UÑEZ MIGUEL ANGEL
SALA ALBERT ELENA
SANJUAN CANDELA LORENA
SEVILLA ANTON VICENTE
SOUSA COLLAZO MARCO ANTONIO
TERUEL AIRES JOSE MARIA
TOMAS GONZALEZ ANTONIO
TRIVIÑO ELMEL SANTIAGO
VALLE COGOLLAR CARLOS
VAN HERPT VICTOR
VIDAL MARIN LETICIA
VILLENA GARCIA GLORIA
ZARAGOZA ZARAGOZA IVAN

ALMERIA

CAMPOS CAZORLA CAROLINA
CARMONA SILVA ANTONIO
CORTES IRUNDIAGA ALFONSO
DOMINGO DOMINGO JOSE MIGUEL
ESTEBAN MARTINEZ FRANCISCO
FERNANDEZ LLANCAS NOE
GIL AVILES MIGUEL
GIL PEREZ FERNANDEZ ALBA
GONZALEZ HERNANDEZ FRANCISCA
LOPEZ MILLAN SOLEDAD
MENA RODRIGUEZ MARIA DOLORES

ASTURIAS

ALONSO CARRANDI JESSICA
ALVAREZ ALVAREZ MIGUEL
BORRAGAN RODRIGUEZ LAURA
CRESPO SOLDEVILLA MIGUEL
CUEVA YUS RICARDO
ESTEVEZ AMAGO VERO
FERNANDEZ GARCIA JAVIER
FERNANDEZ PERNIA OLIVER
FERNANDEZ RIVERAS MARIA
FERNANDEZ SANCHEZ NESTOR
GONZALEZ ALVAREZ FCO. JAVIER
GONZALEZ FERNANDEZ CRISTINA
HERRERO PERERA LAURA
LOPEZ GRIJALBO AINHOA
LUQUE GARCIA VERONICA
MARTIN CUESTA MIGUEL
MUÑIZ BLANCO FERNANDO
NAVIA FRAILE FCO. JAVIER
PEREZ FERNANDEZ IGNACIO
PEREZ MARTIN MIGUELA
SANCHEZ DEL ROSAL ELENA
SOLOR VAZQUEZ LUISA MARIA
TRIVER TABOSKY ANDRES
VALLINA SILVIA ALBA
VILLAMOR GONZALEZ SELENE

AVILA

GARCIA BLAZQUEZ MARIA VEGA
GARCIA NAVARRO MARIA CARMEN
GARCIA SERAPIO MARI ANGELES

RECIO ALIA ALVARO

BADAJOZ

ARANDA CORBADRO SANDRA
CALDERA ZAJARA RUBEN
CARMONA CRUZ CELIA
COLLADO PIRIZ CARLOS ALBERTO
CORTES ANTEQUERA FCO JAVIER
DURAN GUISADO ALONSO
FERNANDEZ MONTAÑO SANTIAGO
GIRALDO GALLEGO FRANCISCO
GOMEZ QUINTANA ENRIQUE
GONZALEZ ANTONITO
GONZALEZ CARRASCO MARTA
IGLESIAS ROMERO JOSE MIGUEL
LLERA ALONSO MANUEL
MUZIEL CARRASCO ANA BELEN
RICO JUAREZ ROBERTO

BALEARES

APARICIO VERDUCH RAUL
BOZADA GUISADO MARIA JESUS
CLEOFE HUGUET SERGI
COMPANY PONS VERONICA
CUART CURTO JOAN
DELGADO HINOJOSA PIEDAD
DOLMAU ESPET VICTOR
FERNANDEZ BALAGUER TOMEN
FERRIOL TERRASA JAIME
GALLEGO GALAN ANA MARIA
GALVEZ MENASAS LAURA
GARCIA RIERA JAVIER
GONZALEZ SALINAS FCO. JOSE
LLANERAS OLIVER JUAN EDUARDO
LOBATO GREGORI IVAN
LOPEZ GARCIA JOSE ANTONIO
MATAS CAPARROS DANIEL
MERCADAL JIMENEZ MARIA DEL MAR
MOREG CALDENTEY CRISTOFOL
NAVARRO VALERO VERONICA
RADON MORALES MIGUEL
RADRON MORALES MIGUEL
RIERA MARI JOSE RAUL
ROMERO ESCOBAR JOSE CARLOS
ROSA CANALES MARCOS
SALA SALA JOSE IGNACIO
SASTRE SANCHEZ FRANCISCO JOSE
SERRA GOMILA MIGUEL ANGEL
SERRA NEBOT ARNAU
TALTAVULL MOLL JOAN
TITOS RAMIS MIGUEL
VALIENTE PICON FCO JOSE

BARCELONA

ABELLA MARTIN DAVID
AGUERA GARCIA MIGUEL
ALADEL CAMPO JOAN
ALGUACIL RUIZ ALEX
ALLENDE NAIA DANIEL
ALVAREZ ELENA
ANDREU ROURA JOSEP JOAQUIN
ANDUJAR DEL POZO DAVID
ARIAS SANTIAGO
ARMENTANO VILA RICARDO
ARQUES GIBERT MONTSERRAT
BARROSO FERNANDEZ JUAN FCO.
BELLES PEREZ ANTONIO
BOSQUE MORENO JESUS
BRUGUERA ROVIRA EVA
CAÑADILLAS SAEZ LIDIA
CABRERA DE LA ROSA JOSE
CALLEJA GONZALEZ SERGIO
CALSINA ROMERO SANDRA
CANET SOLA MAR
CARMONA PEREZ DANIEL
CARRIZOSA SERRA ELOY
CASTELLANOS MATEO VICTOR
CASTELLS LUCAS JORDI
CRESPO MUELA ANTONIO
CRUZ VIZCAINO YOLANDA
CUBELLS PRUSI DAVID
CUENCA GOMEZ ALBERTO
CURRO MANZANO R
DE LOS RIOS SANCHEZ FERNANDO
DEL PINO ROVIRA BORJA
DIAZ GONZALEZ PEDRO
DOMENECH MATES JOAQUIM
DOTRI GARCIA ANGEL
ESPAÑA BELTRAN ANGELES
FELEZ PALOMERA ORIOL
FERNANDEZ ARROYO HECTOR
FERNANDEZ FERNANDEZ ELISABET
FERNANDEZ RUIZ DESIREE
FERRER DANIEL
FOLCH CURTO ALBERTO
FONT MORENO LLUIS ALBERT
FONTANET HORTA MARTA
GAGO GONZALEZ JAVIER
GAHAN HERNANDEZ IRAN
GALLART FERNANDEZ JORDI
GALLEGO COZAN MANUEL
GALVEZ BAUTISTA FRANCISCA
GARCIA MALDONADO LARA
GIBERT NAVARRO ALBERT
GIL ALGABA JOSE LUIS
GIL JARDO JOAN
GOMEZ CUSCO RICARDO
GOMEZ MEDINA JONATHAN
GONZALEZ PEREZ ERNESTO
GONZALO CASTRILLO SERGIO A.
GRANADOS ORTIN JOAN
GRIMAU PIÑOL JORDI
GUIJARRO MARTINEZ JAVIER JOSE
GUINARD JORDI
GUTIERREZ ALEJO IVAN
HELBIG PEREZ MONTSERRAT
HERNANDEZ COSTA JONATHAN
HERNANDEZ LLANAS MIGUEL A.
HIDALGO MUÑOZ AURORA
HILENO BARRIENTOS MIGUEL
INIESTA MARTINEZ FRANCESC
JIMENEZ OLAYA JOSE LUIS
JORDANO CASTRO RAFAEL
JUANES PUJOL EDUARD
LABORI PLANA SERGI
LACARTA GUERRERO DANIEL
LAMBEP VICTOR
LEON SOLE XAVIER
LLAVAYOL MORILLA MONICA
LOPEZ I PALAU ALLENT
LOPEZ MATAS ENRIC
LOPEZ SALVADO DAVID
MARFIL SAEZ XAVIER
MARQUEZ OTERO JOSE ANTONIO
MARRADE JORDI
MARTIN TEIXIDO VICTOR
MARTINEZ CESPEDES ROBERTO C.
MARTINEZ GIL JORGE
MARTINEZ TONDO JOAN
MAS SORO ALAN
MATARO MALLEU MARC
MATEU SELLARES DAVID
MINGOT FERNANDEZ DAVID
MITJA COSTA JOAN
MOHAMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN
MONTIN COMERO RAMON
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL
MORENO OLIVER ISAAC
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO
MOZALEDA CASANOVA DORY
MUDILLO ROMERA ALBERT
NAHARRO MUSSONS IVAN
NAVARRO JAÑEZ NESTOR
NAVARRO SALVANY NESTOR
OLIVER GARCIA JOSE JUAN
OLIVER PEREZ ALBERTO
OLMO JHENIFAR
PAIN ANTUNEZ JOSE ANTONIO
PALLARES GALOBARDES SERGI
PARES GONZALEZ ERIC
PASTOR MORANCHO JAVIER
PEDEMANTE PICA JAUME
PERAL FERNANDEZ VICTOR
PERELLO HERNANDEZ VICENTE
PEREZ DIEZ ALBERTO
PEREZ GUTIERREZ EMILIO
PEREZ POLIDURA OSCAR
PEREZ SERRANO JUAN
POLONIO LUCAS DAVID
PUIG JOSE MARIA
PUJOL FERNANDEZ ORIOL
QUILEZ GARCIA SERGIO
QUINTO RECIO FCO. JOSE
REDONDO LOPEZ ANDRES
RIBAS CELMA MARC
RICO MARTI ANGELES
RIERA ROMERO JORDI
RIU NOGUERA DAVID
RIUS I ROIG JOSEP
RODRIGUEZ MORALES RAUL
ROMERO JIMENEZ EMI
SACASA FERRER ALBA
SALA CASANOVAS JACINT
SALAMANCA CASTRO RAUL
SANCHEZ MERCHAN RAFAEL
SANCHO LEIVA EVA
SANJUAN ESPINOSA VICTOR M.
SANROMA ROMEBES MIREIA
SANTOS MONTENEGRO VICENTE
SENTIS HERNANDEZ MARC
SEPULVEDA JULIO
SERRANO GARCIA GABINO
SOLANS OLIVEROS CARLES
SOLDEVILA CASES JORDI
SOTO AGUIRRE IVAN
SUAREZ GONZALEZ JOSE MARIA
SUAREZ JORGE
TARIA CALDUCA FRANCESC XAVI
TIRADO SERRANO JUAN CARLOS
TORRAS ALBERT DANIEL
TORRES VIDAL DAVID
TRESSOLS PIQUER NURIA
TRILLA ROMERO LUIS
TURRION DELGADO ABRAHAN
UMBERT NURIA
UROZ SORIANO DAVID
VALLES PUJABERT FRANCISCO
VAZQUEZ ORTIZ JULIO CESAR
VELASCO BATLLE DANIEL
VENTURA MONDEJAR ESTEFANIA
VICARIO PARERA CARME
VILLANUEVA PIÑERO VIRGINIA
YAGO GONZALEZ ANTONIO
ZAHINO RUIZ ABEL

BURGOS

ARENAS IBAÑEZ DAVID
CHICHARRO SOTO IGNACIO
CORGAYA DELGADO JESUS
CUESTA BELEN
DEL HOYO BUSTILLO JAVIER
GARCIA LOPEZ ENRIQUE
GONZALEZ DELGADO DIEGO
MARTINEZ FERNANDEZ MIRIAM
ORTEGA MARTINEZ RUBEN
PECIÑA SALINERO GUILLERMO

CACERES

ALVAREZ GARCIA JOSE ANTONIO
BERNAL RUBIO ADOLFO
BURCIO CASERO GRACIELA
DAVILA FONTCUBERTA FCO. JAVIER
DOMINGUEZ GALET MARIA
FERNANDEZ IZQUIERDO ANGEL LUIS
GAGO CALLE AURORA
GONZALEZ DIAZ MANUEL
GONZALEZ MOÑOZ JAIME
HURTADO VINAGRE ANGEL
MARTIN RODRIGO ISMAEL
MATEOS CALLE SANDRA
NUÑEZ GOMEZ MAXIMO JOSE
PEREZ HERNANDEZ ARANZAZU
REBOLLO EDUARDO
REBOLLO FERNANDEZ MARIA JOSE

CADIZ

ALBA MORALES JUAN MANUEL
CAMACHO ARAGON ANTONIO
CHENY JESUS
CUBERO ARMENDARIZ JUAN
DOELLO MORENO FCO JOAQUIN
DOMINGUEZ VAZQUEZ OSCAR
DURAN SEGURA MIGUEL ANGEL
FEMENIA MARTIN JOSE MANUEL
FERNANDEZ ARANA FATIMA
GUERRERO DIAZ JUAN PEDRO
LINARES NUÑEZ BENITO
LUNAR BENITEZ AIDA
MACHO PEREZ JOSE ANTONIO
MARCHENA FLORES JUAN
MARQUEZ ANAYA RAFAEL
MARTIN PEREZ AZRAEL
MARTINEZ CHAMORRO JAVIER
MIRO RUFINO PABLO JAVIER
MOGICA DEL RIO ANTONIO
MONJE MARTIN RAUL
OLMEDO FUENTES MIGUEL
OLMO FERNANDEZ JOSE ANTONIO
OLMO VIVA JOSE LUIS
ORTA LOPEZ JESUS
PEREZ ANDREU MARIA
PEREZ CORONIL DAVID
PEREZ FLORIDO JESUS
PERIÑAN FRORERO MARIA LUCIA
PULIDO GARCIA JOSE ANTONIO
RUIZ FERNANDEZ ALEJANDRO
SALGADO PEREZ TATIANA
SALGUERO BECERRA IVAN
SANCHEZ CASTELLANO ANTONIO
SANJUAN RODRIGUEZ CARLOS
SEVILLANO ARMENTA JOSE MANUEL
SOTO DOMINGO JOSE MANUEL
TORRADO FALCON MIGUEL ANGEL
VITAL ROMERO JESUS

CANTABRIA

AGALA GOÑI ANTONIO
ANILLO CASADO BORJA
BENMARD DIEGO ARTURO
CABEZA JAVIER
CALLEJA MUÑOZ LUIS ALBERTO
DORRONSORO SANCHEZ STELLA
IBEAS ALCALDE ALBERTO
MIRONES CAYON MARCO ANTONIO
PEREZ VARELA MATEO
POBO NOVALES MARIA GEMA
RIVERA DE LA CALLE SERGIO
SANTURDE GONZALEZ JAVIER
TRUEBA COBO GLORIA IRENE

CASTELLON

ARAN RICO ERIC
ARNAL SERRANO PASCUAL
BELERCHC ALEDO VICTOR
BELLES PRATS VICENTE
FERNANDEZ CERVERA VALENTIN
FONT BARRES MANUEL
LOPEZ GIL RUDI
MALLENCH SAURA JOSE VITOR
MIRO ESCRIBA ENRIQUE
PITARCH MAÑOSO OSCAR
SUÑOL ESTELLER JUAN JOSE

CIUDAD REAL

ALBALATE RAMIREZ LUIS
ASENJO GARCIA SARA
DIAZ GONZALEZ JOSE ANGEL
FERNANDEZ SANCHEZ DE LA BLAN M
OJEDA TERCERO ALFONSO

CORDOBA

AGUILERA LUQUE PABLO
BARRERA SANCHEZ DAVID
BARRERO RODRIGUEZ ANTONIO
DELGADO GONZALEZ ANDRES
DIAZ SANCHEZ ANDRES
DOMINGUEZ HERNANDEZ SILVIA
FERNANDEZ VIDAL FRANCISCO
GALVAN ROSA ALEXIS
JOMERA VILLA FRANCISCO
JURADO RUIZ ANA
LOPEZ SANCHO ELIAS
MARTINEZ ESPARTERO FCO JAVIER
MARTINEZ RODRIGUEZ SERGIO
MORENO ALCAIDE RICARDO
MORENO SALMORAL ANTONIO
MUÑOZ LOPEZ MARIA AZAHARA
PERALTA CONTRERAS LAURA
RAYA GONZALEZ JAVIER
REQUENA TORRES JOSE ANTONIO
RINCON RECIO MIQUEL ANGEL
RODRIGUEZ MARTINEZ ELIAS
URBANO AGUILERA RAFAEL

LA CORUÑA

BARRAL NAVEIRA ADRIAN
CARZON MARTINEZ SANTIAGO
CASTRO EDREIRA MIGUEL ANGEL
CASTRO RODRIGUEZ VICENTE
LOUZAN CARAMES LUIS A
MARTIÑO TORRECILLAS JUAN F
MONTERO DIAZ ESTEFANIA
OTERO ORES ALBERTO
PAN ESMORIS JUAN
RODRIGUEZ DIAZ MARTA
RODRIGUEZ SUNCAL MANUEL
SAAVEDRA LAGARES EDUARDO
SANTOS IGLESIAS ALVARO JOSE
TEJEDOR GARCIA RICARDO
VAZQUEZ LOPEZ RUBEN
VILABOY REDONDO DANIEL

CUENCA

CORDOBA CANALES PAULINO
FERNANDEZ MUELAS JOSE ISRAEL
GONZALEZ ALARCON LUIS JULIAN
LOPEZ GOMEZ ALVARO
MALABIA GOMEZ VALENTIN
MENA MONTOYA JESUS MANUEL
NAVARRO OLIVAS RAUL
PARRILLA ZOCO IVAN
REAL PEREZ LUCIA
RENTERO GOMEZ LUIS
SANCHEZ GONZALEZ FRANCISCO

GIRONA

CAÑADAS CARMONA ANGEL
CACERES RAMOS DAVID
CESPEDES ESTEVE ALBERT
CRISALVO MARTINEZ ANGEL
ELGAHANAUAN GARCIA BENJAMIN
GARCIA LLAMAS LYDIA
IRERTE LLUC
JOVER RODRIGUEZ MERLI
KADRE AMED
LOPEZ RAUL
MAS TORRENT ISAAC
MASNOU SALIP JOSEP
NAVARRO CARLOS
RODRIGUEZ BRUJATS TONI
RODRIGUEZ PORCEL CARLES
RUIZ JIMENEZ LUIS
SANTAMARIA BOSAR NEUS

GRANADA

ALBERTO ROGAS CARLOS
ARROYO FAJARDO MANUEL
BAUTISTA SEGURA IGNACIO
FERNANDEZ ALAMEDA JUAN PABLO
GONZALEZ MORENO M ADELA
GUTIERREZ DEL MORAL MIGUEL
JIMENEZ ORTEGA ANTONIO
LOZANO RODRIGUEZ GUSTAVO A.
MEGIAS PEREZ ANGEL
MERCADO PERTIÑEZ VERONICA
MUÑOZ MORALES JOSE MANUEL
ORTEGA FERRER JOSE MANUEL
RODRIGUEZ BRIONES RAQUEL
RUIZ FERNANDEZ JOSE RAUL
SANCHEZ MOCHOI GUSTAVO A
TORRES LOPEZ FCO. JOSE
VILLAR LOPEZ MIGUEL

GUADALAJARA

ALVAREZ ELICES MA.CARMEN
GOMEZ POZO MARIA
PACHECO JIMENEZ MARCOS

GUIPUZCOA

AIZPURUA MURUA IVAN
BENITEZ FERNANDEZ MARCIA
BERNIER MARQUEZ JOSE ANGEL
CEPERO GARCIA FRANCISCO
CORRALES ALONSO ASIER
CORTES HERNANDEZ AINHOA
FINCIAS AGUADO JAVIER
GARCIA GARCIA JOANA
GIL MIRANDA DAVID
GONZALEZ GARAIGORDOBIL GEMA
HERAS FARIÑAS ALEXANDER
HOYOS CRUZ MARIA LOURDES
LOBATO FEMIA AITOR
MADINA UGARTE ISMAEL
MARTIN SANDOVAL DAVID
MATIAS CRISTIAN
NALDAIZ MUÑOZ PILI
OSTOLAZA BERNEDO GANIX
PECIÑA ALBERTO
PERAL GONZALEZ ARHAITZ
SALVADOR NAIKE
SANCHEZ TACON MARK
SANCHEZ VIÑAS AITOR
URBIETA ASTIGARRAGA KEPA

HUELVA

BOGADO LOPEZ ALICIA
CAMERO DOMINGUEZ MANUEL
CARMONA HURTADO ISAAC
CONEJERO PEREZ MERCEDES
DOMINGUEZ ESPINA JOSE LUIS
DONAIRE MARTIN IDELFONSO
GARCIA SANCHEZ MATAMOROS
DIEGO MANUEL
GOMEZ MENCHERO ALBERTO
LASARTE CABALLERO MERCEDES
LEÑERO BARDALLO JUAN A
LIAÑEZ BOHORQUEZ DANIEL
MARIANO CAMACHO ANTONIO
MARTINEZ VERDEJO JUAN JOSE
MONTENEGRO SEQUERA GEMA
MORA RAMIREZ ALEJANDRO
MORON GONZALEZ ROCIO
RAMIREZ CONDE RAUL
RENGEL GARCIA JUANA
SANTOS MENDO JOAQUIN
SERRANO MIRA MANUEL LUIS
SOUTO CALVO RAUL

HUESCA

ALONSO ARROYO JUAN
CORCULLUELA SOTERAS PABLO
LAPORTA BUIL PABLO
PEREZ MORACHO GEMAN

JAEN

GOMEZ MONGE JOSE DANIEL
MORENTE HERRERA LUIS

LEON

ALFONSO GONZALEZ OSCAR
AMOR OROZCO MARTA MARIA
BENITEZ FERNANDEZ JORGE
CARBALLIDO VILLAVERDE JULIO
DE CAMPO MORO DAVID
DIEZ VALLE MARIO
FERNANDEZ SEVILLA RICARDO
GARCIA ALONSO JORGE
MARTINEZ RODRIGUEZ JAVIER
RODRIGUEZ GARCIA ADRIAN
SANTAMARTA VICENTE OSCAR
TAGARRO LOPEZ ROBERTO
VIDAL GONZALEZ JUAN ANTONIO

LLEIDA

AMIGO PERALTA JOAQUIN
BAULIES DEL AGUILA JOANA
BOLCHI GARCIA ALBERT
CASTELLS FARRAN ELAI
HUGUET ALUJA JORDI
LLUCH ROBERT JORDI
LOPEZ MESTRE JUAN SEBASTIAN
LOTINA GARCIA RUBEN
OYOLA RODRIGUEZ JUAN
PLANA PERELLO FRANCESC
PORTA PIQUE RAMON
REQUENA BARRANCO MANEL
RIBAS IVAN
SANPALO VISACONILL JESUS
VERDU PAYA ANNA

LA RIOJA

BASTIDA LUAZO EDUARDO
ESPINOSA MARAURI MIGUEL ANGEL
GOMEZ DE SEGURA HECTOR
MANRIQUE SAENZ DE TEJADA IRENE
OLASAGARRE JAVIER
RUIZ DE YENDOZA ALBERTO
SENDINO BRAVO LAURA
SOMOVILLA BUSTO JULIO
TRAPERO DAROCA FERNANDO

LUGO

ALVAREZ GONZALEZ FABIAN
LEMA FERRO VANESA
LOPEZ VILLAR ROBERTO
RODRIGUEZ RIVAS ROBERTO

MADRID

ALVAREZ PASTOR ALEJANDRO
ARANGUREN BOSCO
ARIZA MARTIN CAROLINA
ARMENTEROS RUBIO ALBERTO
ARROYO PERCONIG ENRIQUE
BAL CAMACHO ALBERTO CRISTO
BAYON SANTAMARTA PATRICIA
BEJAR OCTAVIO
BELLIDO PUEBLA MARIA ROSARIO
BRAOJOS PRADO ALBERTO
BRAVO NOGAL OSCAR
CARRASCO MARTINEZ JOSE
CASQUEIRO ABAD CESAR
CASTILLO ARELLANO RICARDO
COBOS MUÑOZ ISABEL
CORREDERA MARTIN CARLOS A.
DE DIEGO DIEGO
DE LA HORRA ORDOÑEZ ROCIO
DE LA MATA MARTIN IVAN
DIEZ MARTIN GARCIA CLARA ISABEL
DOMINGUEZ JUAREZ JUAN MIGUEL
EDEZ SERRANO JONATHAN
ESTRADA RODRIGUEZ IGANCIO
FENANDEZ COVACHO JAIME
FERNANDEZ CABALLERO RAUL
FERNANDEZ DE BLAS ANA MARIA
GARCIA PEREZ MELODIA
GARCIA PULIDO CARLOS
GARRIDO TORRES MYRIAN
GILDA AGUAYO RAUL
GOMEZ GARCIA NURIA
GONZALEZ BELLIDO PEDRO
GONZALEZ DE BODAS JAVIER
GONZALEZ PORRAS DAVID
INSAUSTI DAVID
JIMENEZ FENANDEZ FCO JAVIER
JIMENEZ GARCIA ANDREA
JIMENEZ GOMEZ ROBERTO
JURADO MAÑAS JUAN JOSE
LAVERNIA VIRGINIA
LOPEZ CALLEJA DANIEL
LOPEZ HORTIGUELA GEMA
MADRID RUIZ SAMUEL
MARCOS FERNANDEZ ANTONIO
MARTIN NAVARRO MANUEL
MARTINEZ BADAYA ALEJANDRO
MARTINEZ SANCHEZ ISRAEL
MOLINERO HERNANDO RAUL
MORGADO MARTIN JOSE FELIX
MUÑOZ ALFONSO
MUDARRA MARTIL M DEL CARMEN
MUNGUIRA SANCHEZ ELVIRA JOSE M.
OBESSO ACAIDE RAFAEL
OLLERO OLIAS LUIS MIGUEL
OROZCO GARCIA MERCEDES
ORTEGA FRAGA DAVID
ORTIZ ZAPATA NURIA
PALOMAR JADO SANTIAGO M
PARDO TORRES INMACULADA
PARRA PADILLA ALFONSO
PEREZ GONZALEZ ROBERTO
PRIETO BARRIO ANDRES
RAMOS MARTINEZ DAVID
RODRIGUEZ BARRAGAN GANDALF
RODRIGUEZ MOYA IVAN
ROMERO QUICIOS JAVIER
ROSELLO DOMINGUEZ ROGER
SAEZ DAVILA MARIA
SANCHEZ BERMEJO RUBEN
SANCHEZ CORCHERO LUIS
SANCHEZ JIMENEZ DANIEL
SANCHEZ PADRONES ANGEL
SANCHO COMPAS DANIEL
SANTANA BERMEJO SACIL IMAR
SIERRA BENITO JAVIER
SIERRA RUIZ DAVID
SUSMOZAS ORTIZ MARCOS
TARDIO RODRIGUEZ DAVID
TREVILLA VARA DE REY JUAN
UGUET DE RESAYRE SERGIO
VANGLONI HUCK ALESSANDRA
VAZQUEZ BLAZQUEZ JAVIER
VAZQUEZ GAITERO ROBERTO
ZORITA GONZALEZ EDUARDO

MALAGA

BENARBIA LUNA LEYLA
CARRASCO CID CATALINA
DE LOS RIOS CABELLO ANGEL
DELGADO RODRIGUEZ OSCAR DANIEL
FERNANDEZ PEREZ BENJAMIN
FERNANDEZ RAMON JUAN JOSE
FERNANDEZ SERRANO DANIEL
FIGUEROA DIAZ FCO. JAVIER
GIL PERTIÑEZ SERGIO
GONZALEZ MERCHAN APOLONIA
GUERRERO GOMEZ JOSE
GUERRERO LUQUE JUAN DANIEL
IGLESIAS CRUZ JONATHAN
LASILLA GUTIERREZ ALFONSO
MARTIN GANZINOTTI RONALD
MORA SANCHEZ ANTONIO
MORJANO POSTIGO JOSE DOMINGO
MUÑOZ JIMENEZ JAVIER
MUÑOZ ZABALA MATIAS
PAREJO GONZALEZ PAQUI
PEREZ RICO FCO. JAVIER
RUIZ GIL ANA MARIA
SELLES AGUA SUSANA
VICERAS SANTANA CARLOS

MURCIA

AGUDO GARCIA ALBERTO
ARNAALDOS MORENO GUILLERMO
AZNAR CARRASCO ANDRES

Esta promoción caduca el 10 de febrero de 1993. Bases depositadas ante el ilustre Notario del Colegio de Barcelona

CONSOLA GAMEBOY



BALSALOBRE ORENES MARIA
CARLO OLMOS ROBERTO
CARRILLO CANO JOSE FRANCISCO
ESPEJO PEREZ JOSE MANUEL
GALLEGO ROMERO JUAN DIEGO
GIMENEZ MEJIAS DAVID
HERNANDEZ FLORES JOSE MANUEL
MARTINEZ FERNANDEZ JESUS
MARTINEZ GIL JUAN
MARTINEZ SANCHEZ MARCOS A.
MEROÑO GONZALEZ M LUISA
RUBIO GARCIA CABAÑAS ISABEL
RUIZ HURTADO JOSE
SANCHEZ CERVANTES FELIPE JOSE
SANCHEZ GONZALEZ MANOLO

NAVARRA

BERIAIN TALAR SERGIO
BLANCO TORNAS IVAN
ENCISO JIMENEZ LUIS ANDRES
EXTXEBERRIA PILI
HUARTE ZULAICA CARMEN
JIMENEZ RUIZ EDUARDO
LOZANO GALLEGO MIKEL
PEREZ LOPEZ ALEX
TORRECILLA SESMA IÑIGO

ORENSE

CONDE MARTINEZ IVAN
FEIJEIRO CORTES JOSE MANUEL
QUINTAS QUINTAS JUAN ANTONIO
RODRIGUEZ CONS FABIO

PALENCIA

CARREÑO DE LA TORRE RAMON
GONZALEZ DIEZ JULIO JOSE

LAS PALMAS

BRITO GIL ELISABET
CEDRES PERDOMO JUAN FCO
DENIS SUAREZ ACAYMO
DIAZ DOMINGUEZ AGONEY
JEREZ FLORES MARIO ADRIAN
JIMENEZ OLIVA NOELIA
ORTIZ PEREZ JESSICA
ORTIZ PEREZ OLIVERIO
PEREZ GADEA CARLOS
SANTANA MARTIN MARGARITA
TADEO BERGER CARLOS

PONTEVEDRA

AGUILERA RODRIGUEZ ENRIQUE
ALVAREZ PEQUEÑO CARLOS
CALVAR CALVAR ENRIQUE
COIRA LEWICKY BRUNO
CURRA LOPEZ CELESTINO
DIAZ RODRIGUEZ NICOLAS
FERNANDEZ MARTINEZ SANTIAGO
FRANCO BARREIRO ROSA MARIA
FRANCO PEREZ DANIEL
GARCIA ARAUJO BRAIS
GARCIA CARTUJO JORGE
GONZALEZ PAZ SERGIO
IGLESIAS CORDEIRO JOSE EMILIO
LOPEZ CALVAR FABIAN
LOPEZ GONZALEZ BEATRIZ
NISTOL PORTASANY SERGIO
PEDRARES ALONSO MANUEL
PEREZ AMOEDO PABLO
PEREZ SOUSA JUAN JOSE
PEREZ VELTRI GABRIEL
RIOS TABAS CRISTIAN
RODRIGUEZ FERNANDEZ JAVIER
SALGADO BIEFER DANIEL
SANTORUN FONTAN IAGO
SERRANO CORROTO MARIA LUISA
SONTULLO FIGUEROA ENRIQUE
VILLAVERDE RODAL MIGUEL

SALAMANCA

ANDALUZ ACEÑA ROBERTO
DE DIOS TORRES JUAN CARLOS
DOMINGUEZ GARCIA SALVADOR
HERNANDEZ RAMOS JOSE MARIA
MARTIN HERRERO JOSE ANTONIO
MELON VALLEJO RAUL
PEREDA POVEDA ROBERTO
PEREZ HERNANDEZ JOSE ANTONIO

TENERIFE

ALVAREZ GARCIA HECTOR
DIAZ MARTIN DAMIAN
FUNERO HERRERA BEATRIZ
GARCIA DEL CASTILLO VERONICA
GUERRA CABRERA AGUSTIN FCO.
HERNANDEZ MARRERO IGNACIO
MENDEZ GUZMAN GERARDO
MORALES GOMEZ JOSE ESTEBAN
ORTA REYES AARON
PACHECO SERAFIN YERAY
PEREZ RAMOS MIGUEL ANGEL

SEGOVIA

ALVARO MARTIN JORGE
ANCHUELA SANCHEZ JUAN
HERRERO VALVERDE PABLO
JIMENEZ VELAZQUEZ ESTEBAN
SANCHO LUNA LUIS ALBERTO

SEVILLA

AGUDO MUÑOZ MANUEL
ALBANDEA RODRIGUEZ MARIA E.
ALMAZAN VAZQUEZ RODRIGO
AMARILLO CONDE RAFAEL
ARNEDO VALDERAS MARCO
ARNESTO GARCIA MARIO
ASQUERINO LAMPA OLMO
BAÑOS PEREZ DE GUZMAN JESUS
BALBONTIN GUTIERREZ ALVARO
BERNAL CERQUERA CONSUELO
BURGUETE HEVIA MARTA
CAMACHO MANUEL
CAMPOS MOLDES YOLANDA
CANTON GUZMAN RICARDO
CASTILLA RIVERO MANUEL
CATALAN TORRALVO JOSE MANUEL
COCA PEREZ ISABEL MARIA
DE LA CRUZ DIAZ URBAN ANGEL
DIAZ JIMENEZ MARIA CARMEN
DURAN MEDIAVILLA ALEJANDRO
FENANDEZ GIL JOSE SABINO
FERNANDEZ RULERA GUILLERMA
FERRER GARCIA DE CASTRO MANUEL
GARCIA GARRIDO OLIVER
GARCIA IGLESIAS JOSE LUIS
GARCIA MELERO JOSE LUIS
GARCIA TORREJON BELEN
GOMEZ ARAGON SOSA
GOMEZ CASADO ALEJANDRO
GOMEZ PORRAS CESAR
GONZALEZ APARICIO RAMIRO JOSE
GONZALEZ CANTO JUAN MANUEL
GONZALEZ ROLDAN MANUEL
GONZALEZ VIDAL MARIA DOLORES
GUILLENA GARCIA ROSARIO
HINOJOSA LOZA ALEJANDRO
IÑIGUEZ CORRALES MARIA
JIMENEZ GALERA MARIA ZAIRA
LANILLA MACIAS JESUS MANUEL
LARA RUIZ ANTONIO
LAZO JIMENEZ MATIAS
LOPEZ GARODO OSCAR
LOSADA SANCHEZ CARLOS
MANCILLA PEREZ JAVIER
MARIN BARBERO MIGUEL ANGEL
MARTIN BARBERO ROCIO
NAVACERRADA GONZALEZ JEUS
OLMEDO GOMEZ FRANCISCO
PALMA SANCHEZ ANTONIO
PEREZ LARA VICTOR
PINEDA AMO ISAAC
QUINTERO ALLES RAMON
RAMIREZ GOMEZ ENRIQUETA
RIVERO ORTIZ JOSE MANUEL
RODRIGUEZ SOSA MELCHOR
ROJO VARGA MOISES
ROLDAN PINEDA IRENE
SALAS OSUNA JOSE
SANCHEZ GALAN JUAN ANTONIO
TORRES TORRELO JULIO
TRISTAN HERRERA JOSE ANTONIO

SORIA

RODRIGUEZ RUJULA DAVID

TARRAGONA

ARQUES CEBOLLA FCO. JOSE
CALERO ARENAS GERMAN
ESCURRIOLA FELIP DAVID
FANECA MURIA MONICA
FRANCH CARLOS
FRANQUET ALEX
GALOFRE MATEU DANIEL
GARCIA ROCES CAROLINA
GARRIDO DE LA CRUZ JOSE LUIS
GUERRERA SANCHEZ XAVIER
GUTIERREZ BORREGO DANIEL
LLATSE CID MARIA
LLELI REVERTE MARTA
MARTIN CABRERA XAVI
MARTIN SANCHEZ ENCARNI
MESTRE SAEZ ANAIS
MOLINA FERRERO MERCEDES
NAVARRO DIEZ JORDI
SANCHEZ PAJARDO CESAR

TERUEL

COUSO HERRERO ADRIAN
ESCUIN ARANDA JOSE
FILLOY HECTOR
VELA SERGIO

TOLEDO

ALCALA BLASCO PABLO
ALONSO REDONDO SAMUEL
GARCIA DEL RIO PALOMA
GARCIA MONTE PEDRO
GREGORIO DEL PINO ELENA
IGLESIAS NUÑEZ ANGELA MARIA
LOPEZ RODRIGUEZ JESUS
MARTIN MARTIN JOSE MANUEL
MARTINEZ MARTIN CRISTINA
MENCIA LOPEZ MIGUEL A.
PECES AGUADO RAUL
PULIDO CRIADO EDUARDO
SANCHEZ SIMON JOSE RAUL
TORRAS CHILOECHES MARCO

VALENCIA

AMORAGA CARBONELL FRANCISCO J
ANACLITE LLOPIS MARIA PILAR
BALAGUER JOSE VICENTE
BASTERRA LOPEZ IOANA
BOSCH ALEMANY VICTOR
CALERO SEGARRA JOSE
CARMONA BERNABEU JOSE
CARRETERO PLASENCIA CARLOS
CASTILLO PEREZ SALVADOR
CIVERA RUBIO DANIEL
CLEMENTE MARTINEZ PEDRO
COSTA MAS NILTON
COVES GUAITA JOSE VTE
DRIBES FERRANDIZ JAIME
GARCIA GARCIA JUAN ANTONIO
GARCIA GIL LAURA
GARCIA NAVARRO DAVID
HIDALGO JOSE ANTONIO
JUAN CALONA JOSE MARIA
JUAREZ SOLER MARIANO
LAGO ANGEL MIGUEL ANGEL
MARCIA REIDY ALEJANDRO
MARTINEZ GONZALEZ JOSE LUIS
MORANT SANISIDRO
NAVARRO GARCIA SALVADRR
PERELLO GAJO LLUIS
RUBIO SOLIVA FRANCISCO
RUIZ ALBERTO
SAEZ BONAFE ISMAEL
SANCHEZ GONZALEZ JOSEFINA
SENTIERI OMARREMENTIRIA ANGELA

VALLADOLID

ARENAL SECO FRANCISCO
ARTEGA MELLADO ALFREDO
LOPEZ CABALLERO OSCAR
MARTINEZ DE ITURRATE JAVIER
MIGUEL CARPINTERO RUBEN
PALMERO GARCIA ALEXANDRA
PARRA ALONSO GUILLERMO
VAQUERO VICTOR

VIZCAYA

AGUIRRE ARTETA IÑAKI
ALONSO PEREZ RICHAR
ARAS NOGALES SAIOA
ASTIZ HUARTE MAITE
BARRERA MESPERUZA AINARA
CAMASERO GREGORIO ARANCHA
CASAS DEL BRIO MIKEL
CIRES SANCHEZ JONATAN
COBOS CRUZ ARTIZ
CUBILLO MEDIAVILLA PILI
DONAIRE RAQUEL
FERNANDEZ IRUS JUAN MANUEL
FERNANDEZ RUIZ OSCAR
FRANCISCO MARTINEZ MARIA
GOMEZ GONZALO JAVIER
GONZALEZ VEGA UNAS
HERNANDEZ ANDRES JAVIER
HERNANDEZ PEÑA LEIRA
HERNANDO QUEVEDO IKER
HIDALGO AINARA
IRAZABAL SERRRANO GONZALO
IZARRA ALBARRACIN MIKEL
LANDALUCE HUGO
LARRONDO IBON
LAURIA SAEZ ALAZME
LAUZIRICA IBONE
LLANO VAQUERO ANDER
LOPATEGUIN ALVAREZ LAURA
LOPEZ FERNANDEZ MARIA DEL MAR
MARTIN MOLLINEDO IZASKUN
MARTINEZ DE RITUERTO UNAI
MILLAN GARCIA GRACIA MARI
MORENO PASCUAS ASIER
PEÑA HIERRO EDUARDO
POLO MARTIN YON IMANOL
RAMOS ORG$NQTQ FERNANDO
RODRIGUEZ DE PEDRO ASIER
RUIZ ALBA MIKEL
RUIZ REDONDO ARITZ
TALAVERA ANDONI
TXOKOA BAR
URIEN CANALES JOSE MARI
VILCRINA RODRIGUEZ JONATHAN
VIVANCO FERNANDEZ IVAN
ZUBIETA IBAÑEZ ARKAITZ
ZUGAZAGA CORTAZAR AITOR

ZAMORA

GONZALEZ ROMAN JOSE LUIS
MORILLO HILLON JESUS
OLEO ALONSO AURORA
RAMOS SANTOS BERNABE
VILLAR BERMEJO LUIS

ZARAGOZA

ALEJANDRO SIN IVAN
CIRAC ABEL
CUARTERO BAGUENA VICTOR
CURA FRANCISCO
DELGA ANDRES NATALIA
GARAO GRACIA EDUARDO
GARCIA IGNACIO
GARCIA MARTINEZ ALBERTO
HINOJOSA MARTIN GERMAN
LAHUERTA FERNANDEZ BALDESCA
MARTINEZ CHUECA MARIA PILAR
MARTINEZ MARIA
MULLOR SARSA ADRIAN
ORUS ROMEO FCO. JOSE
OSTARIZ GUIU SILVIA
PEREZ GARCIA FRANCISCO
SORIANO CALLEJO EUDARDO
VECINO FUENTES JORGE
VICTORIA MORENO CARLOTA
VILLACAMPA JOSE LUIS
YUBERO FORCADA SAMUEL
MARIN VARGAS CAROLINA

Y UN SUPER NINTENDO

ALICANTE

CHOLBI MAHIGUES JOSEP
ORQUIN CANO DIEGO
RICO RUIZ MIRIAM
RIZO GARCIA FERNANDO
SAURA C

ALMERIA

SANTANDER AYALA MARIA

ASTURIAS

FERNANDEZ CIENFUEGOS PELAYO
SANTIAGO MENENDEZ PABLO
VAZQUEZ RIESTRA ADRIAN

BADAJOZ

ABOIL SANCHEZ PAULINA
DE LA SIERRA SECO JOSE

BALEARES

BELTRAN COMPANY MARIA
DALMAU FEMENIES JOAN
JAUME FERRAGUT GUILLERMO
LOPEZ GROSSO RAFAEL
MARTINEZ CIRER ROBERTO
PONS FEBRER DAVID

BARCELONA

DELGADO DURAN ALEJANDRO
FERNANDEZ ALBERTO
GARCIA HERMOSO ABEL
GIL PARADA JOSE ANTONIO
GUIU GRAU JOSE
HUMEVES MEDINA SERGIO
LAJARA QUERAL ALEJANDRO
LLOPART DUARTE XAVIER
LOPEZ MOLINA BENJAMIN
LOPEZ URBANO ,
MARCHONA REIXACH ESTHER
MARTINEZ LUQUE JOSE ANTONIO
MORAN FERNANDO
NAVARRO MARTINEZ ADELA
NUÑEZ PORRAS JUAN ANTONIO
RAMOS CORONADO SUSANA
VIDIELLA SANCHEZ ANA
VILLACORTA AJO SARAY

CACERES

CARPINTERO HERNANDEZ LAURA
FLORIANO SANCHEZ SERGIO
GALECI MARTIN RUBEN
HERRERUELA AYUD JAVIER

CANTABRIA

DE LANDAZABAL VELA OLIVER
DIAZ-MUNIO ALBERDI GUILLERMO
ESTEBAN FERNANDEZ CAROLINA
PALAZUELOS COBO ESTEFANIA
VASCONES SOLANO DAVID

CASTELLON

BASCO CLAUSELL JUAN MANUEL
CALPE MARTIN PEDRO
FORES MARIO
LOPEZ DUEJERO SANDRA
PASTOR CASALTA FIDEL
VAZQUEZ CANO FRANCISCO

LA CORUÑA

CAMPELLA LOPEZ JORGE
COLO BLANCO AITOR
FERNANDEZ PITA DAVID
GARCIA GOMEZ ALVARO
LOPEZ PORTA ALBERTO
MELCHOR IZQUIERDO DAVID
MILAN AGRAS IVAN
RIO VAL ANTONIO JOSE
RUIZ COTELO FERNANDO
SANTIAGO GOMEZ NELGOY
TEIFEIRO GARCIA DAVID
MINABALS MARTI LLUIS

GRANADA

RIVAS CARMONA ROSARIO

GUIPUZCOA

SALVADOR NAIKE
SANTIAGO DIEGO

LEON

GARCIA ALONSO DANIEL
SANZO PINTO JOSE MANUEL

MADRID

ALONSO SAEZ ANGEL
GARCIA APARICIO PATRICIA
MARTINEZ BRODARIC MARIANO J.
MORILLO RODRIGUEZ FRANCISCO
RAMA ROSS ESTHER
SASTRE GARRIDO CARLOS

MALAGA

CENTURION BERMUDEZ JAVIER
MELLADA CONEJO JOSE VICENTE

MURCIA

BAÑOS ARDID ADRIAN

LAS PALMAS

MARTIN RODRIGUEZ MARIO
PLASENCIA SUAREZ MARIA PINO

PONTEVEDRA

FEIJOO MARTINEZ JOAQUIN

TENERIFE

YANEZ ARANZUEQUE GEOFFREY

SEGOVIA

LLORENTE PEREZ JUAN LUIS

SEVILLA

MUÑOZ DIEZ VICTOR MANUEL

TARRAGONA

DAREL LEON JAUME
FONT PIÑAS JOAN

VALENCIA

BORJA ORTIZ JOSE FRANCISCO
ESPINOSA CAMPOS JESUS
GUTIA LOPEZ GABRIEL
RISUEÑO GONZALEZ JOSE MANUEL
SACEDON DOMENECH MANUEL
SOLANES SOLANES OSCAR

SALAMANCA

PEREZ LLANOS PAZ

VIZCAYA

BASABE BILBAO XABIER
BILBAO LLADA ENEKO
CANTABRANA ACARREGUI OIHANE
GOTI URIARTE IBAI
MARKES MARURI ANDONI
MOTA RUGAMA JOSE
URIARTE MEZO MARIA BEGOÑA

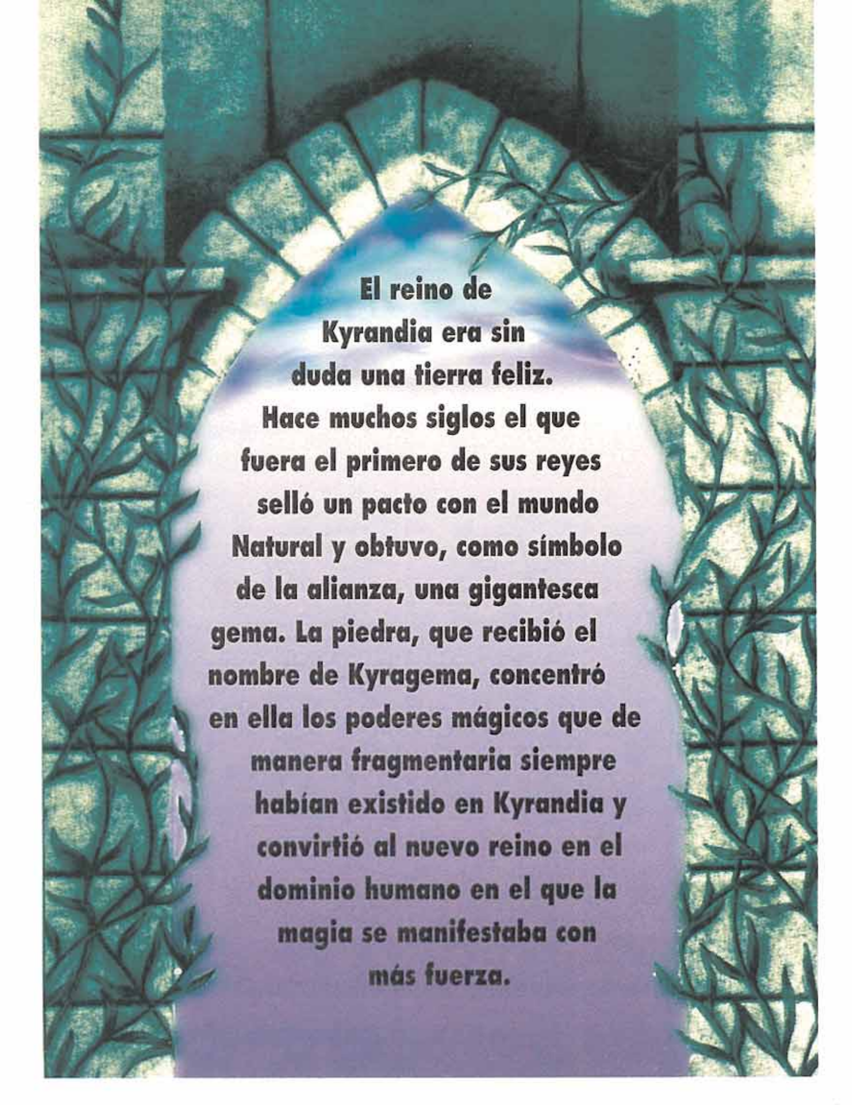
ZARAGOZA

DELFA ANDRES NATALIA
SEBASTIAN LOPEZ JESUS





Lista de ganadores del SORTEO NINTENDO. Si eres uno de los ganadores recibirás notificación por Correo.

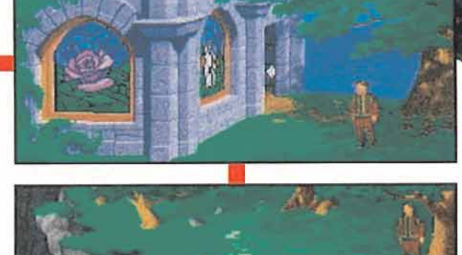






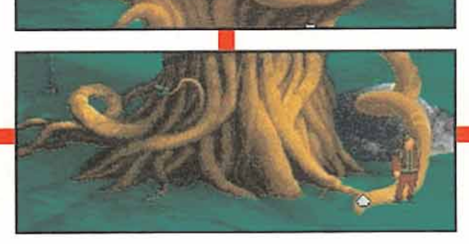
PC

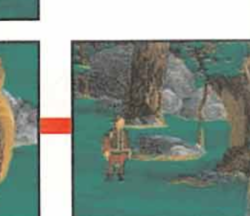






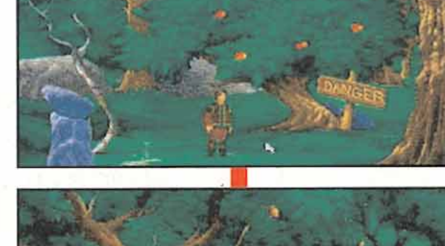






Un hombre llamado Malcom, bufón de la corte y amigo personal de la familia real, asesinó a los monarcas y robó la Kyragema.

EL BUFÓN DE L

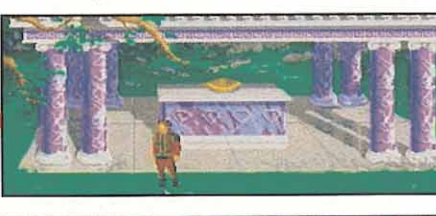




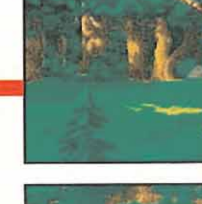


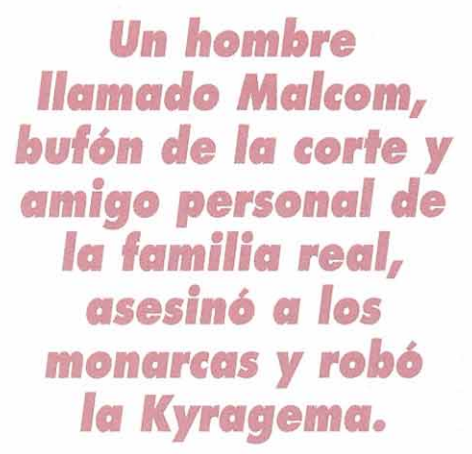






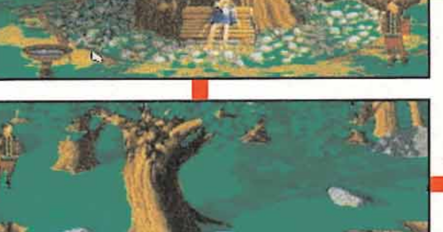














EL BOSQUE









Brandon, hijo de los reyes y héroe de «Kyrandia», se crió con su abuelo Kallak en un bosque.

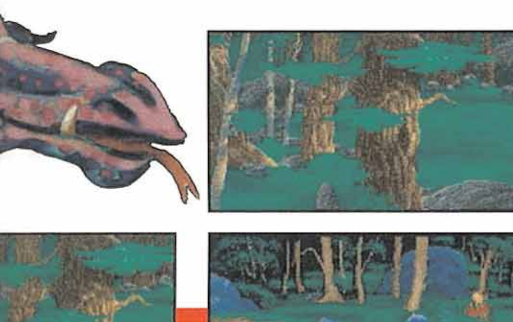






Varias generaciones de reyes se sucedieron desde esos tiempos milenarios, algunos de los cuales vivieron momentos de angustia cuando los reinos vecinos, envidiosos de la prosperidad de Kyrandia, declararon la guerra al reino mágico. Por suerte, el poder de la Kyragema fue utilizado sabiamente, no para atacar directamente a los invasores, sino para poner a los soldados enemigos en contra de sus propios comandantes. Desde entonces la paz volvió al reino y se sellaron pactos de amistad con todas las naciones vecinas. Los gobernantes de Kyrandia decidieron entonces repoblar los bosques que habían sido brutalmente destruidos durante la guerra. Sin embargo, la ruina de Kyrandia no iba a venir del exterior sino de uno de sus propios habitantes. Un hombre llamado Malcolm, bufón de la corte y hasta entonces amigo personal de la familia real, asesinó a los monarcas y robó la Kyragema poniendo de ese modo a todo el reino a su merced.

Afortunadamente Kallak, el más brillante de los magos de la corte y padre de la reina asesinada, utilizó su poder para crear un sello mágico que impidiera a Malcolm abandonar el castillo donde había cometido su terrible crimen. Al mismo tiempo Kallak decidió abandonar el palacio en compañía de su nieto Brandon, el primer y único hijo de los desdichados reyes, y trasladarse al bosque. Allí el joven Brandon creció protegido por su abuelo sin conocer sus orígenes ni la triste historia de sus padres. Pasaron los años, y al no poder acceder a la Kyragema los magos del reino fueron perdiendo progresivamente sus poderes. Llegó un momento en que su fuerza no fue suficiente para mantener el encantamiento lanzado sobre el castillo, y el malvado Malcolm quedó libre para lanzar su venganza contra los que le habían mantenido prisionero durante tantos años. Y su primer objetivo no podía ser otro sino Kallak.

















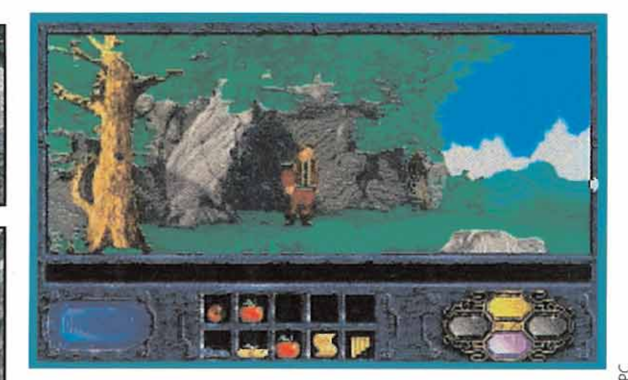




A ISLA

Pocos personajes del juego parecen darse cuenta del peligro que corre su tierra. Brandon les abrirá los ojos.

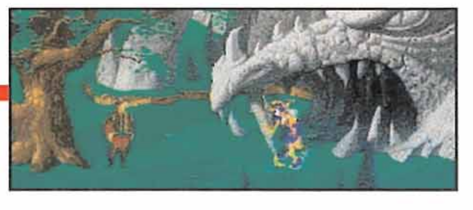




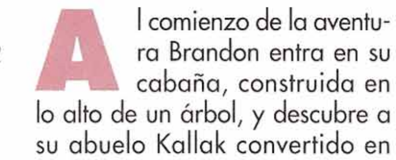
PC







LOS PRIMEROS PASOS



Al comienzo de la aventura Brandon entra en su cabaña, construida en lo alto de un árbol, y descubre a su abuelo Kallak convertido en una estatua de piedra. El joven aún no sabe que Malcolm ha estado hace escasos minutos en esa misma habitación y ha lanzado un terrible conjuro sobre su abuelo, como tampoco conoce su origen real y la fascinante historia en la que está a punto de sumergirse. Hay varios objetos interesantes en la habitación: una sierra que puede ser localizada entre las sombras debajo de la mesa, una nota situada sobre la mesa que Kallak estaba escribiendo momentos antes de ser atacado, un granate colocado también sobre la mesa y una manzana que se encuentra en el interior de un caldero colocado cerca de la cama. El granate es la primera de las muchas gemas que Brandon irá encontrando en los primeros niveles de su aventura, y es recomendable recoger todas las que encontremos.

Cuando Brandon intenta abandonar la habitación, la pared del fondo de la sala se transforma revelando la figura del Árbol Mensajero, que explica a Brandon parte de la situación en Kyrandia y le suplica que se ponga rápidamente en marcha. Después de bajar del árbol utilizando una de sus ramas como ascensor, Brandon camina hacia la izquierda hasta llegar al templo. Dentro del hermoso edificio se encuentra Brynn, que pide a Brandon la nota que encontró sobre la mesa de la cabaña. La joven aplica un encantamiento sobre la nota y consigue descifrar el mensaje secreto que contiene en el que Kallak les advierte de la liberación de Malcolm y los graves problemas que aguardan a Kyrandia. Brynn se ofrece a ayudar a Brandon, pero le explica que para ello necesita una rosa de color púrpura.

Volviendo atrás en sus pasos, Brandon llega al Estanque del Dolor y allí recoge una de las lágrimas que caen sobre el estanque. Con ella se dirige a la localidad del sauce seco, inmediatamente a la izquierda del árbol de la cabaña, y consigue sanar al sauce moribundo colocando la lágrima en la señal del centro del tronco. En ese momento un niño llamado Merith aparece y propone a Brandon jugar al escondite. A pesar de que la situación no parece estar para juegos, nuestro amigo decide seguir a Merith porque, al atraparle, el niño le entregará una canica. Ahora es el momento de llegar a la localidad del Altar de Plata, cerca del límite derecho del bosque, y reparar el altar colocando la canica en su lugar junto a las otras dos.

El viaje no habrá sido en vano, porque además es aquí donde se encuentra el rosal que produce las rosas de color púrpura que necesita Brynn. Brandon coge dos rosas, ya que si bien Brynn solamente necesita una la otra será de gran utilidad más adelante. Antes de regresar al templo, Brandon se →

R: ROCA
L: LUZ
LL: LLAVE

LA CUEVA

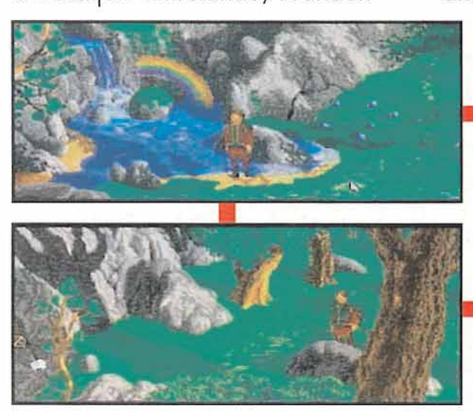
THE LEGEND OF Kyrandia

dirige al límite sur del bosque y allí se encuentra con su amigo Herman que contempla entristecido un puente destrozado sin el cual no es posible cruzar el río. Herman explica a Brandon que puede obtener cuerda para reparar el puente, pero que necesitaría nuevos tablones y no tiene con qué cortarlos.

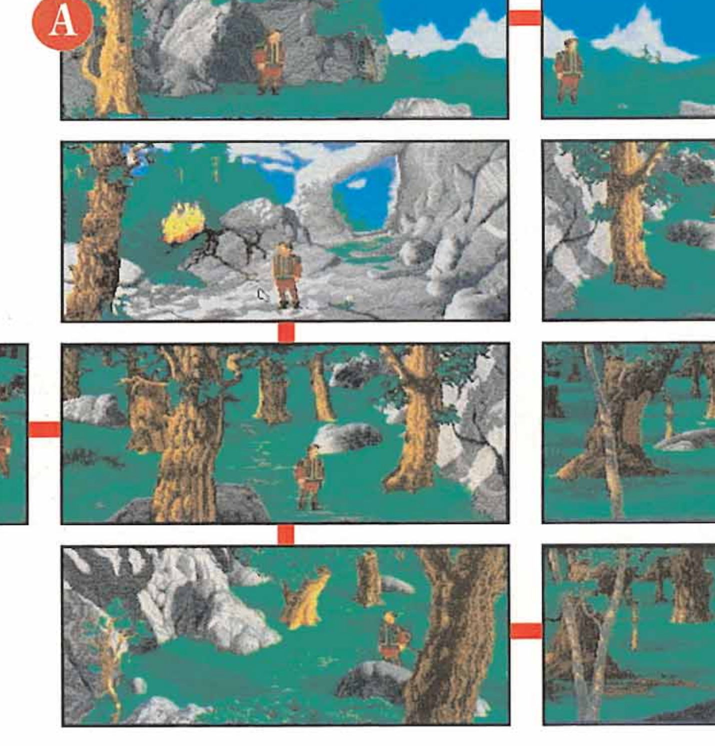
Nuestro amigo le entrega la sierra que encontró en la cabaña e inmediatamente Herman se pone a trabajar. Entretando, Brandon entrega la rosa púrpura a Brynn, que aplica un hechizo sobre ella para convertirla en una rosa plateada que, colocada sobre el altar antes reparado, hace que se materialice un amuleto que posteriormente será de vital importancia para Brandon. Ahora que tiene el amuleto en su poder y Herman ha reparado el puente, Brandon puede cruzar el río e internarse aún más en su aventura.

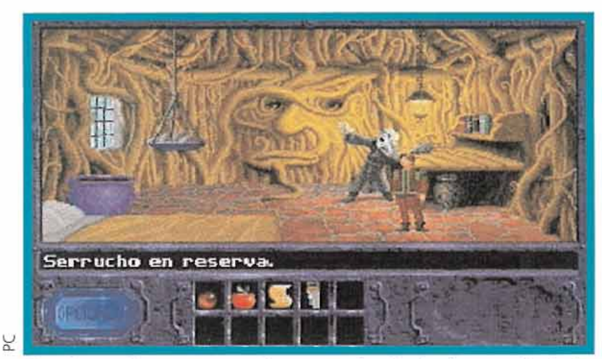
LOS BOSQUES DE LA NIEBLA

Poco después de cruzar el puente nuestro amigo llega a la cabaña de Darm. El anciano mago no parece darse cuenta de la difícil situación que vive el país pero las palabras de su dragón parecen devolverle a la realidad. Darm se ofrece para ayudar a Brandon, pero le explica que para ello necesita una pluma para escribir. Nuestro amigo encuentra una nuez en la localidad del nido del pájaro, una bellota en el Bosquecillo de Robles y una piña en una de las localidades del bosque. Estos tres objetos deben ser plantados en el agujero situado en el centro del Claro del Bosque Muerto para provocar el nacimiento de una extraña planta parlanchina que, después de una larga disertación, hará aparecer la gema amarilla del amuleto. Siguiendo la pista que ofrece Nolby, el anciano sentado en el banco junto al Viejo Roble, Brandon utiliza los poderes curativos de la gema amarilla del amuleto para sanar la ala rota del pájaro cantor, el cual en agradecimiento deja caer una de sus plumas. Al recibir la pluma de manos de Brandon, Darm escribe un conjuro sobre un pergamino. El siguiente reto de Brandon consiste en encontrar las cuatro piedras sagradas que deben ser colocadas sobre el plato dorado en el Altar de Mármol. La primera piedra es una piedra solar que se encuentra en el fondo del manantial, en una localidad en la que es conveniente recoger además un tulipán amarillo. Las dos siguientes piedras varían en cada partida, y es por ello que al









"La Naturaleza se muere", ese es el principal mensaje de la cara que nace de la pared de la cabaña del viejo Kallak.

En la choza del mago Darm, aunque parezca raro, nos encontraremos a un dragón que nos ayudará en nuestra misión.



En una aventura de estas características no podía faltar un pozo de los deseos. Obtener uno de estos nos costará algo.



Ya tenemos todos los objetos necesarios para acabar con el mal y la destrucción sembrados por el malvado Malcom.

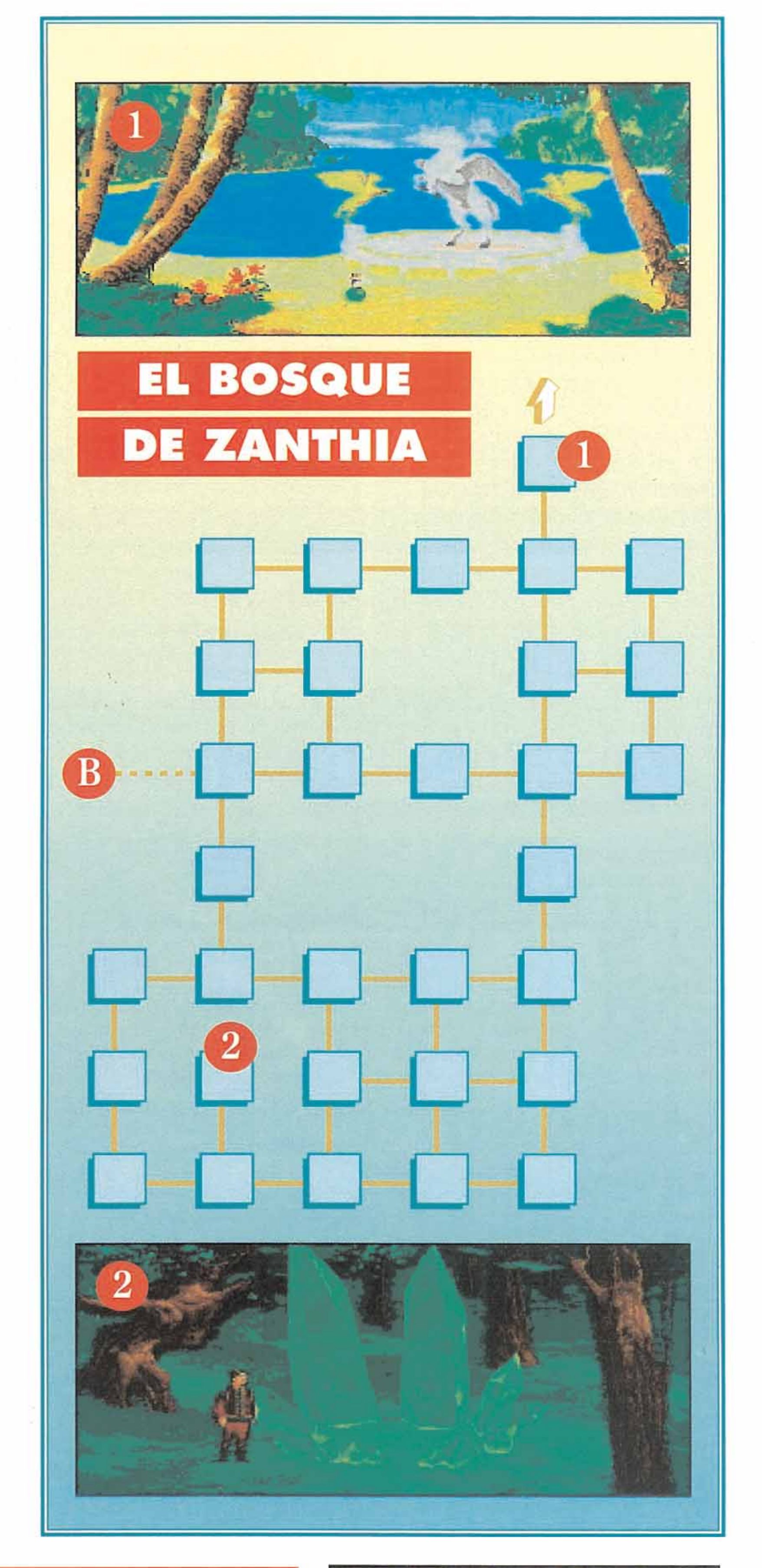
comienzo de la aventura os recomendábamos recoger todas las gemas que fuerais encontrando. Hay nueve tipos diferentes de gemas (diamantes, topacios, zafiros, onyx, perlas, granates, amatistas, aguamarinas, etc.) y entre ellas se encuentran las dos piedras correctas. Es por tanto el momento de rastrear las localidades ya visitadas en busca de las gemas que nos falten. La cuarta piedra es siempre un rubí, que se encuentra en el Árbol de los Rubíes en el límite izquierdo del bosque. Al intentar coger la gema, escondida entre las ramas del árbol, Brandon es atacado por una serpiente cuyo veneno le impedirá caminar más de dos localidades antes de caer fulminado, pero nuestro amigo utiliza la gema amarilla de su amuleto para curarse tal como antes curó al pájaro cantor. Ahora es el momento de dirigirse al Altar de Mármol y colocar sobre el plato dorado la piedra solar encontrada en el manantial. Dado que la segunda y tercera piedras varían aleatoriamente en cada partida es recomendable salvar nuestra posición, probar al azar una de las gemas y recuperar la posición anterior si no hemos acertado.

Después de varios intentos habremos dado con las gemas correctas sin perder las demás, y será el momento de colocar el rubí sobre el plato para consumar el encantamiento y conseguir una flauta. La salida del bosque se encuentra en el límite inferior derecho, en una localidad en la que hay una gigantesca cabeza de piedra con forma de dragón. Al intentar entrar en la caverna Brandon se encuentra por primera vez con Malcolm, aunque en este momento nuestro joven amigo no conoce la identidad del extraño bufón que sale de la caverna jugando con unos cuchillos. Tras una tensa conversación Malcolm arroja uno de los cuchillos contra Brandon y falla por poco, ya que el cuchillo se clava en el tronco de un árbol. Antes de darle tiempo a intentarlo de nuevo, Brandon arranca el cuchillo del tronco y lo lanza contra su dueño. La valentía de nuestro amigo parece impresionar al bufón, el cual retrocede y se interna de nuevo en la caverna obstruyendo antes la entrada con un bloque de hielo. Por suerte, el agudo sonido de la flauta consigue destruir el hielo y permite a Brandon seguir los pasos de Malcolm.

EL REINO DE LAS SOMBRAS

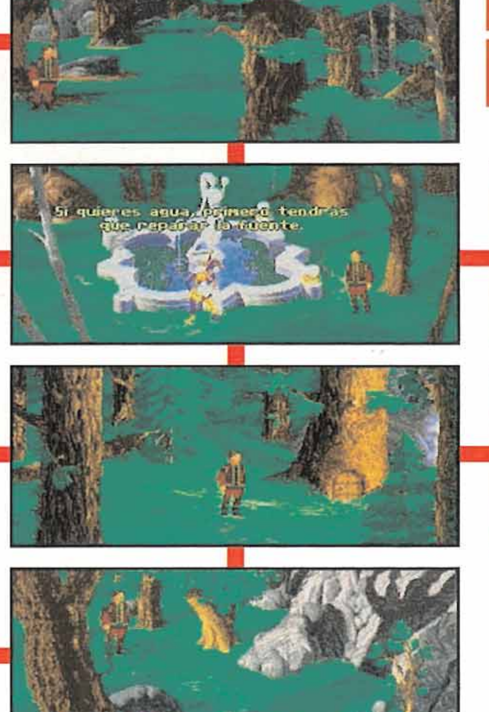
La aventura de Brandon transcurre ahora en un oscuro mundo subterráneo, en un gigantesco laberinto formado por cavernas interconectadas. El mayor problema de este lugar consiste en que las localidades oscuras (la mayoría de las que forman el laberinto) están habitadas por sombras asesinas que acabarán con la vida de Brandon si nuestro amigo se interna en sus dominios. Para evitar tan desagradable muerte, algunas de las localidades del laberinto contienen árboles en los que crecen bayas luminosas.

Las bayas mantienen su luz durante tres localidades antes de apagarse completamente, de forma que la única manera de recorrer tan peligroso laberinto consiste en encontrar un camino en el que haya una caverna con bayas cada cuatro localidades. Solamente así, recogiendo una nueva

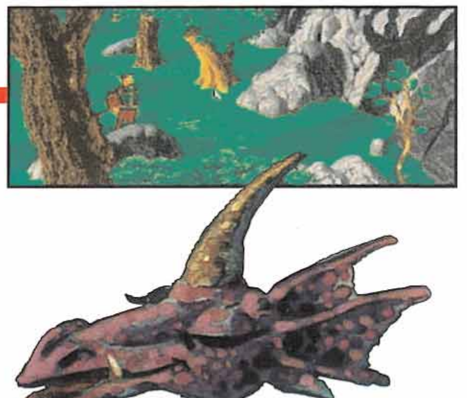


EL BOSQUE DE ZANTHIA











baya cada vez que encontremos un árbol que las produzca, podremos atravesar el laberinto sin ser atacados por las peligrosas sombras. Es interesante saber que si abandonamos una baya luminosa en el suelo de una caverna oscura su luz no se apagará nunca y mantendrá la habitación iluminada.

Dos localidades a la derecha de la caverna inicial, una puerta se cierra detrás de Brandon impidiéndole abandonar el laberinto. Para abrir de nuevo la puerta es necesario coger cinco piedras que se encuentran distribuidas por las cavernas y colocar las sobre la plataforma que actúa como contrapeso de la reja. Para conseguir las rocas no hay más remedio que internarse en la zona oscura del laberinto, para lo cual será necesario emplear el sistema que os acabamos de explicar para evitar el ataque de las sombras. En su camino por el laberinto en busca de las cinco rocas, Brandon encontrará tres localidades especialmente interesantes. La primera se llama el Panteón de la Luz de Luna, donde dos espíritus le hacen interesantes revelaciones. La segunda es la Caverna del Crepúsculo, una hermosa sala dotada de luz natural donde encontraremos no solamente una de las rocas sino también una moneda. La tercera, situada poco antes de alcanzar la quinta y última roca, se llama la Cueva de las Esmeraldas y allí Brandon podrá recoger una de estas valiosas gemas. Con las cinco piedras en su poder, Brandon retrocede completamente el largo camino y, de nuevo en la sala de la reja, coloca las rocas en el contrapeso y consigue abrir de nuevo la puerta. Ahora nuestro amigo sale de nuevo al exterior y localiza el Pozo de los Deseos en una de las localidades cercanas a la cabaña de Darm. Allí arroja la moneda encontrada en la Caverna del Crepúsculo obteniendo a cambio una piedra lunar. A su pesar, Brandon debe internarse de nuevo en el laberinto y regresar al Panteón de la Luz de Luna porque ahora puede colocar la piedra lunar sobre el pedestal y proporcionar iluminación a toda la sala. En agradecimiento, los dos espíritus activan la gema púrpura del amuleto, que permite a Brandon convertirse en una esfera de energía que no solamente puede volar sino que además, al tener luz propia, puede recorrer el laberinto sin necesidad de utilizar las bayas luminosas. Antes de abandonar tan peligrosos lugares, Brandon debe conseguir la llave que abre la puerta del castillo y para ello localizar el Río Volcánico, situado en el extremo inferior derecho del laberinto siguiendo un camino que solamente puede recorrer se ahora que Brandon puede convertirse en espíritu luminoso. Para evitar morir calcinado en el río de lava, Brandon utiliza el pergamino de Darm para congelar el río, momento en el que nada le impide alcanzar la localidad situada al norte y conseguir la ansiada llave. Ahora es el momento de llegar al Abismo de la Caída Eterna, situado muy cerca del comienzo del laberinto, y cruzarlo adoptando antes la forma de espíritu.



PC En el hogar de Zanthia, y al calor de una marmita, descubriremos un pasaje secreto que nos llevará cerca del castillo.



PC Al fondo de esta gran sala se encuentra la puerta hacia un mundo mejor para nuestro protagonista.



PC Los vestíbulos reales comunican con las estancias del castillo. Por suerte no habrá enemigos que nos cierren el paso.



PC La mayor parte del juego se desarrolla en la inmensidad de este impresionante bosque de la isla de Kyrandia.

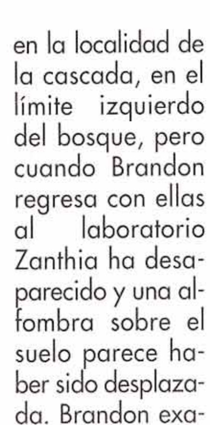
EL BOSQUE DE LAS HADAS

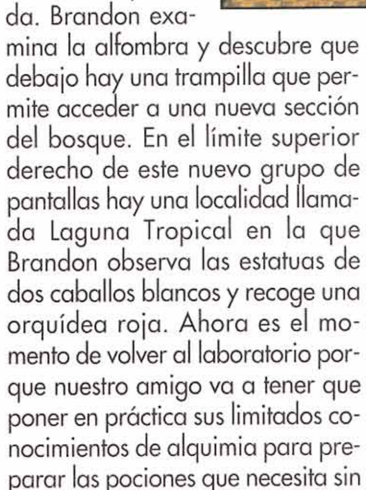
La luz del día parece herir los ojos de Brandon después de tan terribles momentos vividos en el laberinto de cavernas. Nuestro amigo avanza hacia la derecha dispuesto a explorar el nuevo mundo que se abre ante él, pero nada más llegar al bosque una rama le golpea en la cabeza y le hacer caer al suelo inconsciente. Brandon despierta en el laboratorio de Zanthia la Alquimista, que le explica que le encontró desmayado en el bosque y le arrastró hasta su casa.

Ante su asombro, Zanthia descubre que Brandon aún no conoce su origen real y el objeto de su aventura, de manera que intenta hacerle comprender las trascendentales noticias que debió haber recibido muchos años antes. La hermosa alquimista explica a Brandon que puede ayudarle a completar su misión si antes coge un frasco de su laboratorio y lo llena con agua de la Fuente Mágica. La fuente se encuentra solamente tres localidades a la izquierda de la casa de Zanthia, pero al llegar allí Brandon se encuentra de nuevo con Malcolm.

El malvado bufón no ataca directamente a nuestro amigo sino que arranca una de las esferas de la fuente consiguiendo de ese modo que el agua deje de manar, impidiendo a Brandon llenar su frasco. Malcolm desaparece seguro de haber arruinado completamente la aventura de Brandon, pero nuestro valiente príncipe se dirige hacia el árbol en llamas situado tres pantallas más hacia la izquierda y allí, después de apagar el fuego con ayuda del conjuro de Darm, encuentra la esfera robada por Malcolm y, tras colocarla de nuevo en su lugar, consigue llenar su frasco con el agua mágica. Brandon bebe del agua de la fuente, activando de ese modo la gema azul de su amuleto, y a continuación llena el frasco de nuevo.

De regreso al laboratorio de Zanthia con el frasco lleno la joven alquimista ofrece nuevos datos a Brandon sobre su aventura para a continuación pedirle que recoja unas bayas azules con las cuales ella podrá prepararle una poción. Las bayas se encuentran en la localidad de la cascada, en el límite izquierdo del bosque, pero cuando Brandon regresa con ellas al laboratorio Zanthia ha desaparecido y una alfombra sobre el suelo parece haber sido desplazada. Brandon examina la alfombra y descubre que debajo hay una trampilla que permite acceder a una nueva sección del bosque. En el límite superior derecho de este nuevo grupo de pantallas hay una localidad llamada Laguna Tropical en la que Brandon observa las estatuas de dos caballos blancos y recoge una orquídea roja. Ahora es el momento de volver al laboratorio porque nuestro amigo va a tener que poner en práctica sus limitados conocimientos de alquimia para preparar las pociones que necesita sin la ayuda de Zanthia.

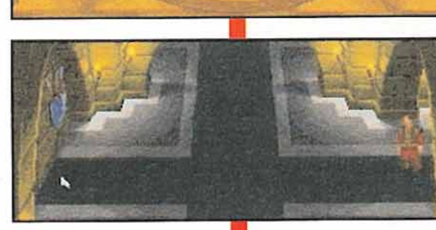


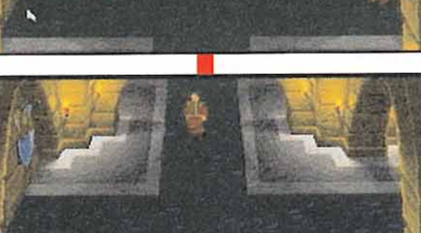


Brandon puede preparar tres pociones diferentes en el caldero de Zanthia y almacenarlas en los frascos que aparecen cada vez que sale del laboratorio y vuelve a entrar. La combinación de una gema azul (por ejemplo una aguamarina) y una baya azul produce por supuesto una poción azul. La combinación de un tulipán amarillo y un topacio o una esmeralda produce una poción amarilla. Finalmente la poción roja, que debe ser elaborada en último lugar, se obtiene mezclando una orquídea y una gema del mismo color, por ejemplo un granate. Sin embargo, las tres pociones así obtenidas no son útiles por sí solas sino que es necesario combinarlas. El lugar adecuado para ello es la localidad donde se encuentran los Cristales de la Alquimia, en la zona sur del

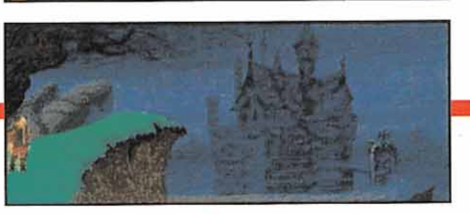














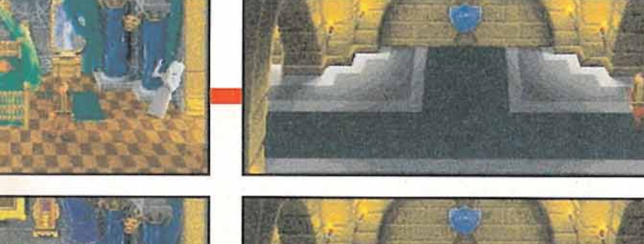




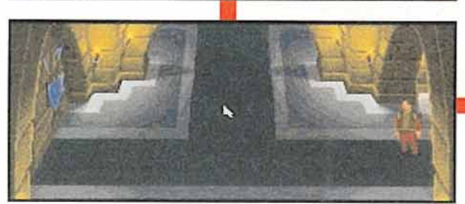












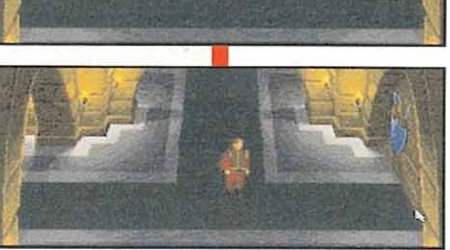


EL CASTILLO PLANTA 2

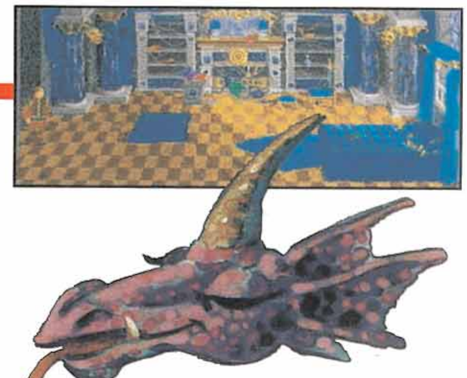












THE LEGEND OF Kyrandia

bosque situado después de la trampilla. Allí Brandon observa dos enormes cristales con unos símbolos con forma de frasco, de modo que coloca la poción azul en uno de ellos y la roja en otro obteniendo a cambio una poción púrpura. Tras volver al laboratorio y llenar otro frasco con poción roja, lo mezcla con la amarilla para conseguir una poción de color naranja. No es recomendable la combinación de azul y amarilla ya que produce una poción verde terriblemente venenosa.

Solamente ahora que tiene en su poder las pociones púrpura y naranja puede nuestro amigo continuar su aventura. Cerca de la Fuente Mágica Brandon encuentra el Cáliz Real flotando en el aire, de modo que utiliza sobre él la gema azul de su amuleto para liberarlo. Sin embargo, en el momento de caer sobre el suelo un pequeño fauno aparece súbitamente y se lleva el cáliz ante los atónitos ojos de Brandon. El fauno tiene su casa en un tronco en la pantalla de la derecha, pero para poder entrar Brandon tendrá que volverse lo suficientemente pequeño bebiendo la poción púrpura.

Una vez dentro, el fauno solamente accede a devolver el cáliz a cambio de una manzana (que puede ser la encontrada en la primera pantalla del juego o la que se encuentra justo junto a la salida de las cavernas). Brandon sale de la casa del fauno, recupera su tamaño normal y encuentra el cáliz entre unos arbustos junto al árbol. Ahora que tiene los tres objetos fundamentales para avanzar en su búsqueda (el cáliz, la llave de la puerta del castillo y una flor, en nuestro caso una rosa) Brandon puede regresar a la Laguna Tropical y utilizar la poción naranja. Convertido en un hermoso caballo blanco con alas, Brandon cruza la laguna rumbo al castillo de sus padres, el lugar donde para bien o para mal van a finalizar sus aventuras.

EL CASTILLO DE KYRANDIA

Tras recuperar su forma humana, Brandon camina hacia la derecha y encuentra una tumba. Después de colocar la flor sobre la tumba, el joven príncipe es saludado por el fantasma de su madre, el cual no solamente le hace importantes advertencias sobre su aventura sino que activa la última gema de su amuleto, la gema roja, con la cual Brandon podrá hacerse momentáneamente invisible. La puerta del castillo está vigilada por dos gárgolas venenosas, de modo que antes de intentar abrir la reja con la llave Brandon utiliza la gema roja de su amuleto, recién activada por el fantasma de su madre, para volverse invisible y a continuación abrir la puerta sin ser observado por las gárgolas.

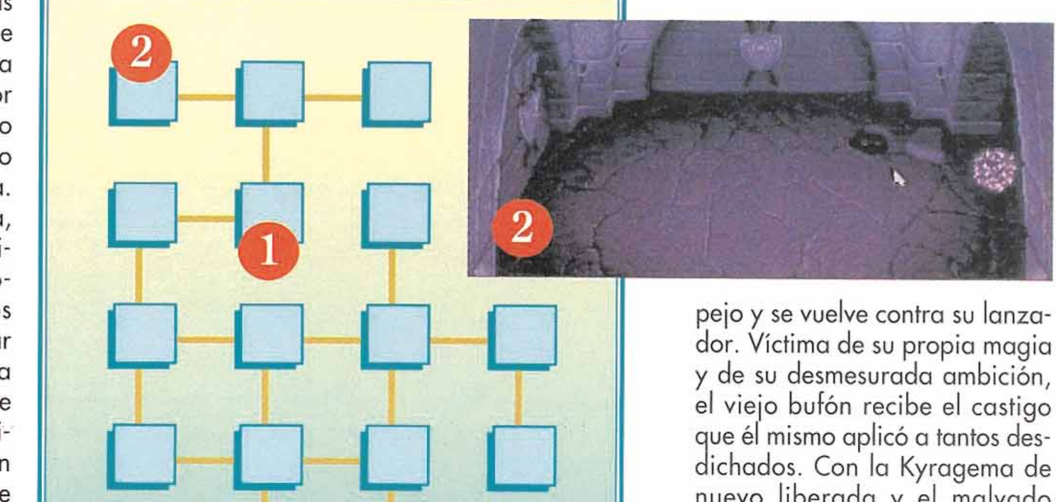
Una vez dentro del castillo Malcolm se enfrenta con Brandon por tercera vez, limitándose en esta ocasión a hacerle unas estúpidas advertencias. De nuevo solo, Brandon concentra todos sus esfuerzos en localizar la sala de la Kyragema, y descubre dos puertas cerradas en el Gran Salón que impiden avanzar hacia el norte.

Intuyendo que su objetivo se encuentra detrás de dichas puertas, Brandon decide buscar las llaves que las abren. La primera llave se encuentra en las mazmorras, y para llegar hasta ellas Brandon debe encontrar la biblioteca y activar la chimenea para hacerla girar. Una vez en las mazmorras Brandon se dirige hacia su límite superior izquierdo y, después de hacer caer un campo de fuerza con la ayuda de la gema azul de su amuleto, encuentra la primera llave dorada dos habitaciones más adelante debajo de una losa suelta en el suelo. La segunda llave está en la Sala de Música, a la que se accede subiendo las escaleras que conducen a la planta superior y caminando hacia el pasillo de la izquierda.

Por desgracia, Malcolm ha utilizado sus poderes mágicos para esclavizar a Herman y ha colocado al que fuera buen amigo de Brandon como vigilante de la puerta de la Sala de Música. Para evitar que Herman le corte en dos con la sierra que antes empleara para reparar el puente, Brandon utiliza la gema amarilla de su amuleto y consigue hacerle dormir.

Una vez en la habitación, Brandon observa a Zanthia convertida en estatua de piedra y comprende la causa de su misteriosa desaparición. Se acerca a las campanas y, tras averiguar las notas que producen, coge el martillo situado a su lado y hace sonar la secuencia de notas Do-Fa-Mi-Re (4-1-2-3 si las numeramos de izquierda a derecha), momento en el que uno de los cuadros colocados sobre la pared se eleva dejando al descubierto la segunda llave dorada. Antes de abrir las puertas del Gran Salón Brandon necesita dos objetos más. El cetro puede encontrarse entre los restos de comida en la cocina, mientras que la corona está oculta detrás de la chimenea de la biblioteca y para hacerla girar Brandon deberá mover los libros de las estanterías que forman las letras de la palabra OPEN. Brandon atraviesa el salón y abre las puertas con ayuda de las dos llaves doradas. En la sala que se encuentra detrás de las puertas hay tres cojines rojos y coloca sobre ellos, de izquierda a derecha, el cetro, la corona y el cáliz. En ese momento la puerta de la cámara de la Kyragema se abre provocando además la inmediata aparición de Malcolm. El malvado bufón comprende que ha subestimado la capacidad de Brandon y que el joven príncipe ha llegado demasiado lejos en su aventura. Desoyendo los consejos de su madre, y cansado de las continuas amenazas de Malcolm, Brandon acaba por perder la paciencia y propina un fuerte golpe al bufón que lo estrella contra la pared de la habitación. Brandon entra en la sala de la Kyragema, que resplandece en el centro de la estancia, pero es rápidamente perseguido por el furioso bufón. Malcolm se dispone a lanzar contra Brandon el conjuro con el que antes convirtió en piedra a Kallak y a otros tantos, pero el joven príncipe aún no ha agotado todos sus trucos.

Tras emplear rápidamente la gema roja de su amuleto para hacerse invisible, Brandon se coloca junto al espejo situado en la parte derecha de la sala. El conjuro de Malcolm atraviesa su cuerpo invisible, rebota en el espejo y se vuelve contra su lanzador. Víctima de su propia magia y de su desmesurada ambición, el viejo bufón recibe el castigo que él mismo aplicó a tantos desdichados. Con la Kyragema de nuevo liberada y el malvado Malcolm prisionero para siempre los conjuros del bufón se desvanecen. Aunque sabe que nadie podrá devolverle a sus padres muertos, Brandon abraza de nuevo a su abuelo y se prepara para convertirse en el nuevo rey de Kyrandia.



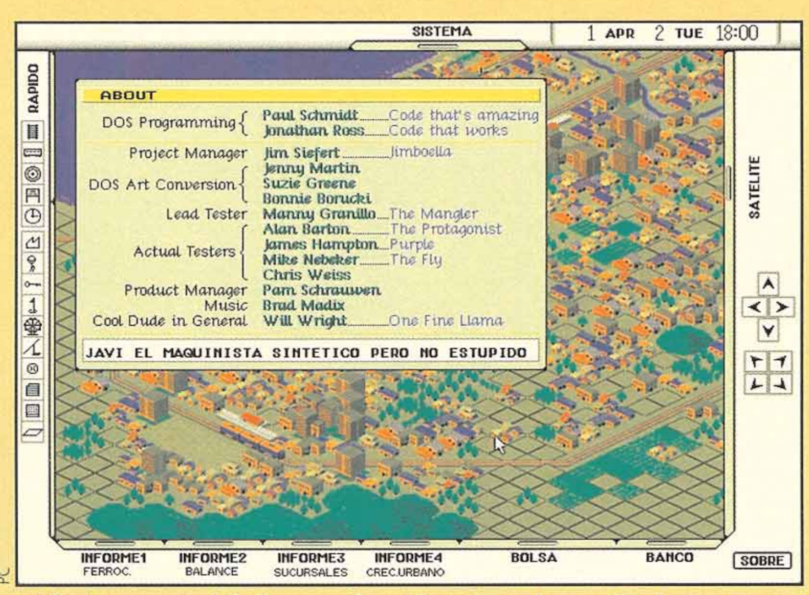
P.J.R.

MEJORA TU TREN DE VIDA

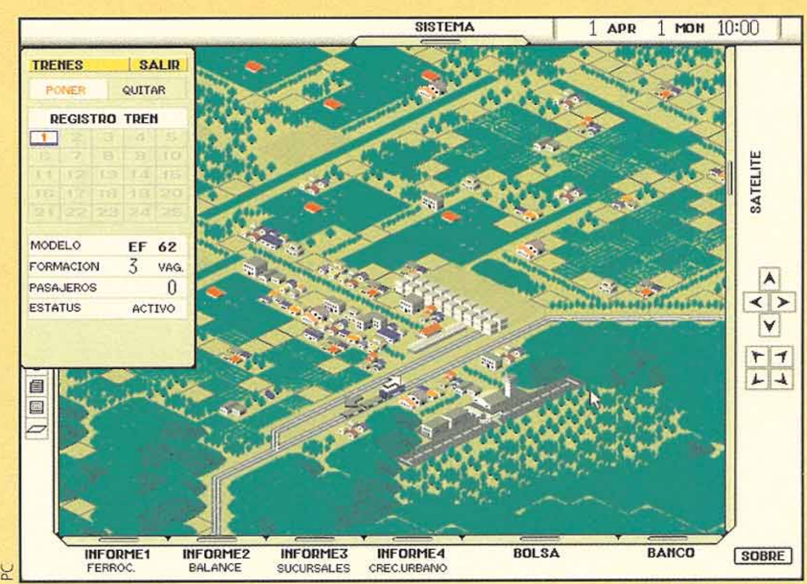
A-TRAIN

Nada más empezar a jugar, con toda una tierra virgen a nuestra disposición, lo mejor que podemos hacer es habituarnos a los diferentes menús que nos presenta el programa. Todos ellos están enmarcados en unas ventanas extensibles a las que se accede con un simple golpe de ratón.

Si seleccionamos el menú rápido, veremos en la parte izquierda de nuestra pantalla una serie de dibujos que representan todas las funciones principales destinadas al manejo de trenes y a la construcción de edificios. Con el menú rápido listo, empezamos.



«A-Train» os meterá de lleno en el mundo real, con la complicaciones que conlleva la compra-venta y todos los tejemanejes del ambiente financiero.



Cuando nuestros múltiples negocios nos proporcionen el suficiente dinero podremos comprar un tren tan rápido y tan moderno como el mismísimo AVE.



LO PRIMERO: PONER VÍAS.

Poner vías es muy fácil. Sólo hay que fijarse en que la posición sea la indicada. Pero, para ello, contamos con un instalador de vías que nos informará de nuestros errores. Lo mejor que podemos hacer es ir construyendo dos circuitos principales de ferrocarril. Uno destinado a pasajeros y otro a mercancías. El de pasajeros transportará a las personas que muy pronto empezarán a poblar nuestra ciudad. Y el de mercancías será el encargado de desplazar de un sitio a otro los materiales necesarios para construir esa ciudad.

Una vez diseñado nuestro recorrido, habrá que construir estaciones. Hay que tener en cuenta que todo lo que edificamos nos cuesta dinero, así que no hay se debe hacer sin antes planearlo bien. Cobraremos a nuestros pasajeros por distancia recorrida, por lo que lo lógico es dejar una buena distancia entre cada estación.

TERRENOS Y CONSTRUCCIONES

Es muy aconsejable comprar al principio todos los terrenos que podamos junto a nuestras estaciones. Es una buena inversión a la larga, ya que cuando empiece a prosperar nuestro núcleo urbano, podremos vender esos terrenos a muy buen precio, para que se construyan en ellos oficinas, apartamentos, etc. Podemos empezar a levantar algún edificio en nuestros terrenos, ya que esto impulsará el crecimiento de la ciudad y luego será el programa el que se encarge de ello.

Como ya hemos mencionado antes, los materiales de construcción son una de las claves más importantes en nuestra aventura comercial. Estas materias primas las podemos comprar fuera para luego transportarlas con nuestros trenes a los lugares de construcción, o tenemos la posibilidad de crear nuestras propias fábricas, que serán las encargadas de abastecernos. Por supuesto, si optamos por tener fábricas, nos ahorraremos el dinero que supone importar los materiales, pero por otra parte, mantener una fábrica cuesta mucho dinero.

LO MÁS IMPORTANTE: LOS TRENES

Pues bien, cuando hayamos decidido cómo va a ser nuestra metrópoli ferroviaria, habrá que empezar a comprar trenes. Pulsando en un icono redondo, accederemos al mercado de trenes. En él, se nos muestran todos los modelos existentes en el mercado junto con una ficha técnica para que nos hagamos una idea de sus funciones. Para empezar, optaremos por uno de pasajeros y otro de mercancías que no sean muy caros. Según vayamos avanzando en el juego los podremos sustituir por otros más modernos y más rápidos.

Ahora nos metemos de lleno en el control de nuestros trenes. El



El desarrollo de las comunicaciones siempre produce un crecimiento urbano, pues bien, si habéis implantado una amplia red ferroviaria, debéis dedicaros a edificar.

Maxis, la creadora del mítico «Sim-City» publica ahora un estupendo programa de simulación creado por Artoink. En él nos encontramos tres simuladores en uno: con el primero seremos capaces de crear y dirigir una completa y rentable red de ferrocarriles, tanto de mercancías como de pasajeros. Esto nos llevará directamente a controlar el crecimiento urbano, con lo que el juego se convierte en un simulador de ciudad. Y por último, tendremos a nuestra disposición un juego financiero, ya que tendremos la oportunidad de hacernos ricos comprando terrenos, invirtiendo en bolsa, y muchas cosas más. ¿Te parece complicado? Pues nada de eso. Sigue leyendo y sumérgete en el apasionante mundo de los trenes y los negocios.

A-TRAIN

Es importante tener en consideración todos los factores. Sí todos, pues hasta los horarios de salida y llegadas de los trenes son importantes para evitar colisiones.

menú "horarios", representado por un reloj, contiene todo lo necesario para hacernos cargo de las horas de salida y de los cambios de aguja para cada tren.

Aprender a manejar estos horarios es muy importante, ya que así impediremos que varios trenes vayan pegados unos a otros, o que incluso, colisionen. Esto resulta muy fácil al principio, con sólo un par de convoyes, pero imaginaos cuando dispongamos de ocho o nueve trenes. Pero no os preocupéis, pues con un poco de experiencia, será pan comido.

A VUELTAS CON EL DINERO

La parte que más temíamos ha llegado: consultar los distintos balances financieros para ver el estado de nuestras cuentas. Sí, bueno, casi todos presentan números rojos, pero eso es sólo al principio. Para ganar hay que arriesgar, ¿no es eso? Pero si llega el momento en el que nuestros sueños se ven truncados por el sucio dinero, ¿qué tal si pedimos un préstamo a un banco? Seguramente nos lo concederán encantados, pero eso sí, con un plazo para devolver el dinero, más intereses. Lo podremos devolver fácilmente una vez recogidos los frutos de nuestro trabajo.

También podemos jugar a la bolsa, donde se puede ganar mucho dinero si hay suerte, pero eso es mejor dejarlo para más adelante, cuando dispongamos de tiempo y dinero para gastar.

Pues ya sólo queda hacernos ricos y disfrutar de nuestra ciudad. Esperamos que con estos consejillos lo consigáis en poco tiempo.

NUESTRA OPINIÓN

Maxis parece haber alcanzado la cumbre en la clase de juegos que ella misma popularizó. Mejorando notablemente el aspecto gráfico con el uso de la alta resolución de VGA (640X480), este «A-Train» se convierte en un pequeño universo de trenes y edificios perfectamente conjuntados.

La dificultad, todo hay que decirlo, supera un poco a programas anteriores, pero si se cuenta con la experiencia de haber jugado a «Sim-City», o «Sim-Earth», se tiene medio trabajo hecho. En definitiva, un paso más para los juegos de simulación y un regalo para los miles de fans con los que cuentan.

F.J.R

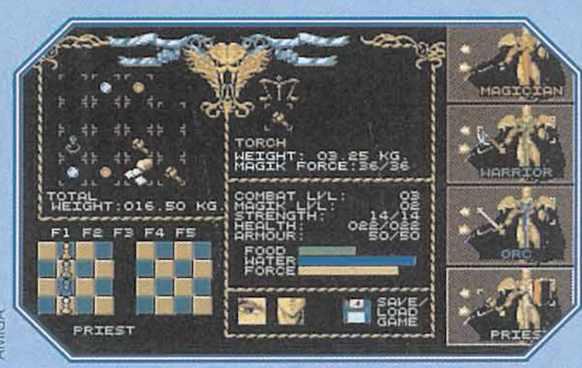


SHADOWLANDS

El filo de la espada rasgó todas las sombras. El minotauro lanzó un último gruñido y, después de elevar las manos al cielo, se desintegró dejando un escudo tras de sí. Los héroes respiraban agitadamente, pues la batalla había sido muy cruenta. Por suerte, estaban bien. Solamente Dios podía saber qué les esperaba tras ese transportador...



Como su propio nombre indica, las sombras nos van a acompañar a lo largo de nuestros viajes por estas tierras.



Debéis vigilar los niveles de comida y de agua, pues son determinantes para que nuestros héroes sobrevivan.



Los problemas que vamos a encontrar nos traerán de cabeza algún tiempo. Pero, todo puede arreglarse...

A pesar de lo serio de la misión, no faltan escenas donde se reirán de nosotros. Sin embargo, quien ríe el último, ríe mejor.

Pero no hubo vacilaciones. Los cuatro sabían que ya era demasiado tarde para volver atrás. Además, si ahora abandonaban, todo el esfuerzo de los cinco calabozos recorridos habría sido en balde. Su aventura debía proseguir: los esperaba el cuerpo del príncipe Vashnar y la recompensa.

Uno tras otro, saltaron al torbellino de luz, y aparecieron muy lejos. Frotándose los ojos, notaron que volvían a la luz del día, añorada durante los últimos tiempos. Estaban en...

UN LABERINTO AJARDINADO

Efectivamente, la luz del día lo inunda todo. Por tanto, apagad las antorchas de inmediato para su ahorro. El laberinto donde nos hayamos está repleto de "perritos" importados directamente del infierno. Su muerte nos reportará algún sabroso filete, pero no es conveniente buscarla en combate mano a mano, sino con bolas de fuego y flechas. Por lo demás, el nivel carece de problemas de lógica que impidan su desarrollo.

Procurad recoger todo lo que veáis en el mapa adjunto –en especial, las dos llaves cercanas a la salida–. Lo más recomendable es avanzar estratégicamente sin dejar ningún enemigo en el caminos, pues luego podría atacaros por la espalda. Coged también la llave del cofre, y pulsad la palanca que hay.

El único obstáculo serio es el minotauro que vigila la primera puerta cerrada. Como quiera que sus bolas de fuego son harto dañinas, recomiendo esperarlo agazapado en la esquina que hay al Sur frente a esa puerta, y, en cuanto se acerque atizarlo. Al final del laberinto nos espera la entrada a la pirámide, y la vuelta a las sombras. Pero no tenemos ningún miedo, lo cual demuestra que somos unos... locos.

PIRÁMIDE: SIN PRECALENTAMIENTO

El primer nivel se abre con un recorrido carente de facilidades. Nuestros nuevos compañeros son serpientes y escorpiones. Ambos os pueden dejar en el sitio de un picotazo, o sea que procurad evitarlos.

Hacia el Este, encontraremos un lugar de ofrendas, que admite tres monedas de oro, con lo que se abrirá una puerta. Luego, nos vamos por la puerta al Sur de la salida para encontrarnos con el enigma del zodiaco. Hay seis sensores de presión referidos a un signo concreto. Entre ambas habitaciones tenemos un pasillo agujereado. Cada agujero se cierra cuando dos hombres pisan en uno de los sensores y se abre al dejar de pisar. Al final del pasillo está la llave que nos posibilitará el avance. Un héroe debe avanzar por el pasillo, mientras los otros van cerrando los agujeros.

El orden de pulsación es el de los signos del zodiaco: Capricorn, Aquarius, Pisces, Aires, Taurus, Gemini. La llave conseguida tras arduos trabajos abre la primera de dos puertas; la segunda, la encontraremos abierta gracias a la limosna anterior.

La nueva estancia parece invitarnos al sacrificio de uno de nuestros pobres héroes. Como yo los suelo tomar cariño, casi prefiero que sobrevivan. Para ello, id metiéndolos de uno en uno por el agujero que está frente a la entrada. El lugar de destino es una celda con un transportador y tres letales serpientes. Dirigíos con apremio al transportador y repetid la acción con los restantes miembros del grupo. Ahora vemos otro horadado pasillo, que no debe ofrecer dificultades en su travesía, aunque sí gran precisión.

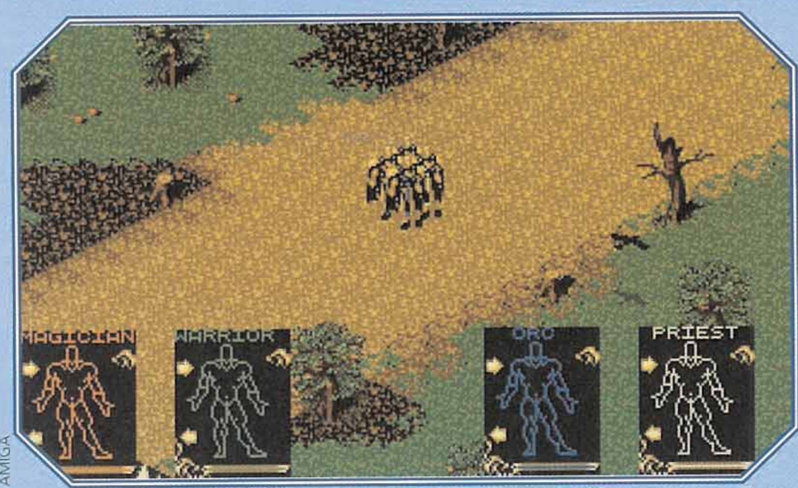
Recorrido sin contratiempos el coladero, veremos hacia el Norte una bonita serpiente. Y, seguramente, no veamos el ladrillo que abre la siguiente puerta, pero está ahí. Para ahorraros disgustos, haced un hechizo Freeze a la serpiente y pulsad el ladrillo con tranquilidad. El salón tiene como habitantes unos escorpiones.

Las llaves necesarias aparecen en la estancia al ir iluminando sus paredes, lo que debéis hacer empezando por la esquina Sur del extremo Este. Así, llegaremos a una sala con tres sensores de presión. Y, claro, al colocar un héroe en cada uno, la puerta se abre. Pero, al separarlos se cierra. Toca enviar al cuarto solo contra el peligro. Nada apetecible, máxime si consideramos que debe abandonar aquí todos sus objetos, de otra forma su avance será parado más adelante. El caso es que allá va. Al poco, encontrará la salida del nivel, y dos salitas con sendos minotauros. Por suerte, no son muy duros, y a su muerte dejarán otros tantos cofres, con dos llaves cada uno. Una nos permitirá salir de la salita y la otra activará un teleportador en la habitación donde nos esperan los restantes compañeros. Ellos deben arrojar los objetos del cuarto por el teleportador. Hecho esto, les toca a ellos el viajecito. Por fin, las

LOS CAMINOS DEL TRIUNFO

CUADRO DE SÍMBOLOS

MZ	MANZANA
PL	PALO
↓	ESCALERA HACIA ABAJO
↑	ESCALERA HACIA ARRIBA
I	PUERTA CERRADA
O	RANURA PARA MONEDAS
¤	PALANCA
▬	LADRILLO DESLIZANTE
□	SENSOR DE PRESIÓN
Ω	SENSOR ÓPTICO
Ⓕ	FUENTE
FR	FRASCO
PN	PAN
LL	LLAVE
♀	CERRADURA
▭	COFRE
HCH	HECHIZO
CN	MONEDA
●	AGUJERO
⟶	INDICA EFECTO
FR	FUEGO
TL	TELEPORTADOR
--→	DESTINO DEL TELEPORTADOR
⊢⊣	HUECO QUE APARECE
BK	LIBRO
MRT	MARTILLO
FIL	FILETE
⊠	LUGAR DE OFRENDAS



Las escenas de exterior brillan por su ausencia. Aprovechad las pocas que el programa ofrece para respirar algo de aire puro, y, luego, de vuelta a los calabozos.

Separar a nuestros protagonistas puede reportar ciertos beneficios en algunos momentos. Aunque encierra un gran peligro no poder a controlar todo el grupo.

Cuatro infatigables héroes deberán atravesar la infernal tierra de las sombras para rescatar al príncipe Vashnar.

escaleras de salida. Si continuáis hacia el Oeste, hallaréis un cofre con una llave rara. Desafortunadamente, está custodiado por un par de escorpiones indemnes al fuego.

PIRÁMIDE: NADA DE RELAX

Seguimos con problemas. Vemos una puerta cerrada con cuatro sensores. Fácil, pensaréis ilusamente. Cada héroe en uno y la puerta se abre. El defecto es que deben entrar todos al mismo tiempo. Para conseguirlo es fundamental que planeéis bien la formación de los héroes, que debe ser un cuadrado. Colocadlos con cuidado frente a los sensores de presión y haced avanzar a uno recto, con la orden de líder.

La nueva sala ofrece una gran cantidad de agujeros, pero la llave que veis no deja de ser un señuelo. La puerta se abre iluminando el sensor sito en la celda en la que dais al meteros por uno de los agujeros. Problema: la celda también tiene tres rastreros enemigos. Otra sala y otro obstáculo, pero ahora la puerta no se resistirá si apagáis las dos antorchas que la flanquean. Como despedida a esta recepción, deberéis lanzar una bola de fuego hacia el transportador del pasillo del Sur, con buena puntería para que se abra el camino.

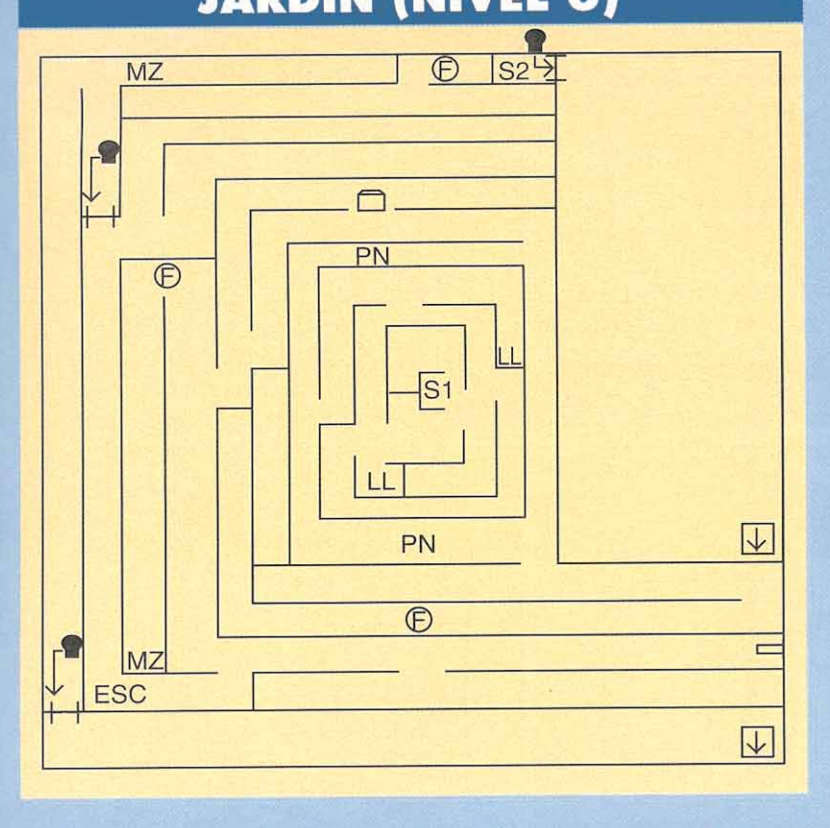
Os encontraréis en un pasillo, de incómodos habitantes, que rodea un gran salón central. La entrada está en la parte Oeste, y su dificultad estriba en los dos agujeros que os impiden el paso. Pues bien, ahora necesitáis "excelente" puntería para presionar los sensores que hay justo enfrente de vosotros a una distancia igual al ancho del nivel. Como el hechizo os salga un poco torcido no llegará a su objetivo.

Nos encontramos en un sistema de ocho salas, en el que sólo podremos entrar por el pasillo central del Sur, yendo por el pasillo más estrecho hacia el Oeste. La sala del Norte tiene un ladrillo que es preciso pulsar para eliminar unos agujeros que más adelante nos impedirían el paso. El traslado entre las distintas salas se puede hacer leyendo los carteles. Encontraremos una llave que abre la puerta del pasillo de entrada. Tras ésta, hay otra que corresponde a la puerta de salida.

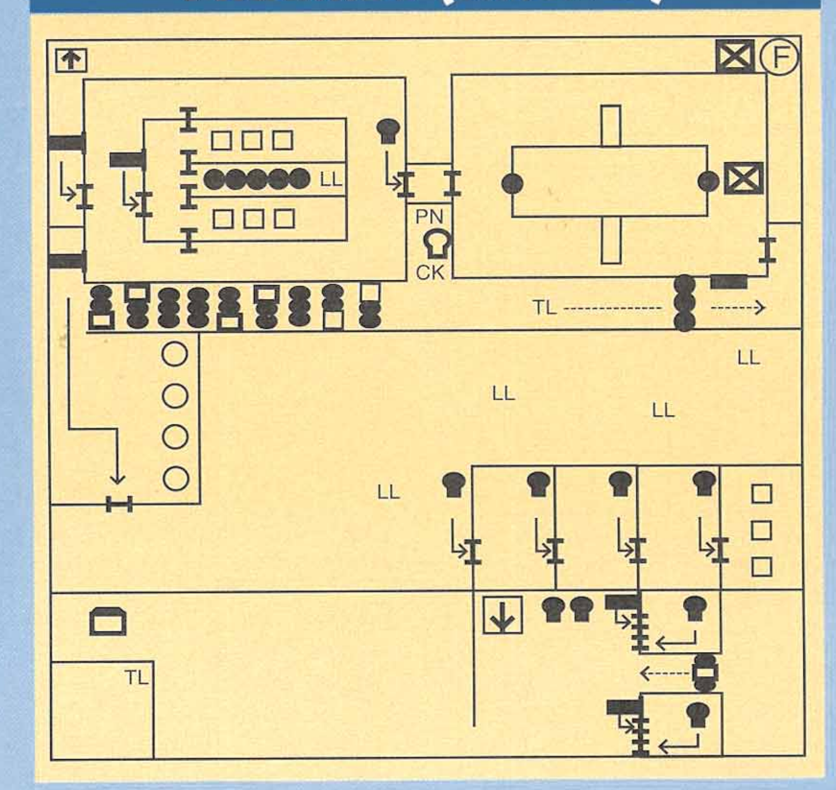
Para alcanzarla, procede hacer un ejercicio de lanzamiento de moneda-avance a través de un estrecho pasillo que hay frente a otra puerta. Ésta última se abre iluminándola desde fuera; en su interior hay un cofre, el cual contiene, –sí, lo adivinasteis–, otra llave rara.

Por cierto, el paciente que atraviese el pasillo de las monedas podrá poner tres en el lugar de ofrendas que verá al Sur, y así facilitar el trayecto a sus compañeros. Al Norte está la salida, previa apertura de una puerta –delante de la cual estaban los agujeros que se cerraban al pulsar cierto ladrillo–. Llegados a este punto, sólo nos queda desear fervientemente que el nuevo nivel sea algo más fácil.

JARDÍN (NIVEL 6)



PIRÁMIDE (NIVEL 7)



PIRÁMIDE: DE MÁLAGA A MALAGÓN

El nivel que se abre ante nosotros está en la línea de los recorridos, por suerte. Y digo por suerte porque, al menos, no es más difícil.

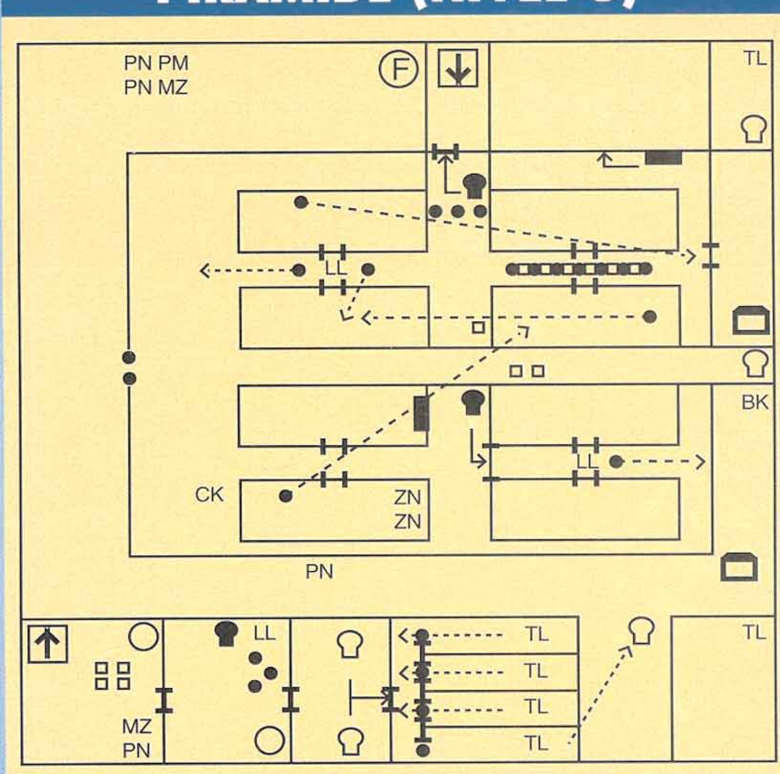
El recorrido del pasillo revela una palanca que abre la puerta situada enfrente. Más abajo, un ladrillo provocará un par de aperturas más arriba. Empezamos por la que conduce al Oeste. Dos sensores de presión y una habitación cerrada se ofrecen ante nosotros. Lástima que la habitación sea el lugar de reposo de las llaves que abren... algo. Si en cada sensor ponemos el peso suficiente, entre héroes y cosas, aparece en el interior de la sala cerrada un teleportador sobre cada llave, de forma que se materializarán a nuestro alcance. Por supuesto, los escorpiones también pueden hacer otro tanto, por lo que se recomienda realizar una operación rápida y por separado para cada sensor.

Las llaves obtenidas abren una puerta que veremos más allá de la apertura que lleva al Este. Al recorrer la esquina superior derecha de la sala cerrada se darán dos efectos. Uno es que se abrirán las paredes del Sur del pasillo central. El otro no creo que os guste tanto, pero, quién dice que las momias carecen de encanto...

El nuevo territorio es bastante grande. De él destacan las dos salas de cada ala que, mediante unos pasillos, conducen a las escaleras de salida. Ambas salas precisan de dos llaves para permitirnos su acceso. Ya os adelanto que la única que interesa abrir es la del Este que requiere las llaves C y D del mapa. Las razones tienen que ver con el peso del martillo de Thor, y os las dejo investigar a vuestro gusto.

La primera de las llaves está cerca; salid por la apertura del Oeste y caminad hacia el Sur. Tened cuidado con el Anubis beligerante, y procurad no iluminar mucho la zona. Esta recomendación la extiendo a otras partes de la sala, pues la luz provocará la apertura de profundos agujeros, cuyo destino será la ya acostumbrada celda

PIRÁMIDE (NIVEL 8)



SHADOWLANDS

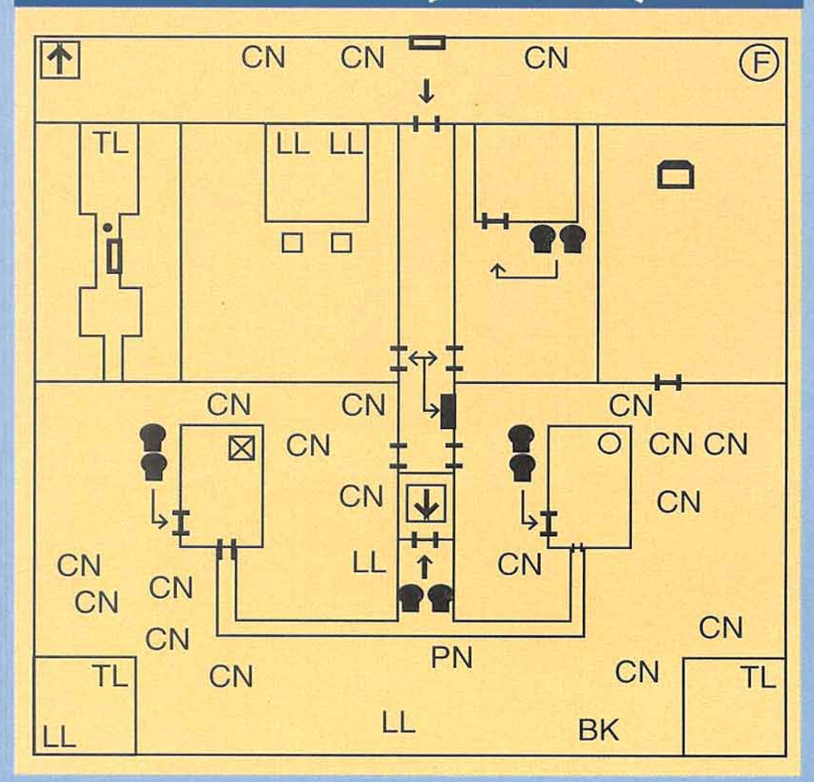
con sus tres serpientes. La otra llave tiene más miga. En el flanco Oeste hay un pasillo muy estrecho que termina, tras un ensanchamiento, en un agujero. A su lado, hay una palanca en la pared y, más allá, se divisa un teleportador. Parece fácil. Lanzáis la típica bola, atraviesa el agujero, se mete en el teleportador y... os da en plena espalda.

La solución pasa por lanzar la bola de fuego e, inmediatamente, dar a la palanca. Otro transportador aparece ante el anterior y se abre la puerta que da acceso a una sala en el Este. En ella, veremos un cofre que contiene otra llave necesaria y, la habitual, llave rara.

Ya podemos abrir la salita objetivo. Una ranura invita a la introducción de una moneda de oro. Aparece otra ranura y repetimos el proceso. Otra más, y otra moneda metemos. Y vemos otra ranura pero, no os precipitéis. La puerta se abrirá sola y os ahorraréis visitar una celda.

Un estrecho pasillo lleva a la salida, pero está habitado por dos Anubis hechiceros. Provocadlos para que se metan en el pasillo y lancen bolas de fuego. Dada la estrechez de las circunstancias y su imperfecta puntería, muchas de ellas rebotarán dándolos a ellos. Ambos dejan, tras su muerte, una llave que usaréis en la última puerta. Con ella abierta, nos esperan unas escaleras.

PIRÁMIDE (NIVEL 9)



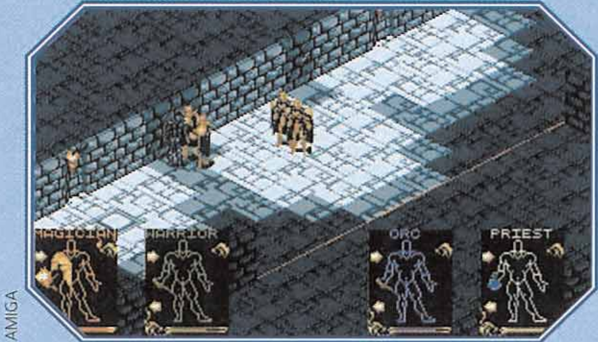
PIRÁMIDE: SONORO SUSPIRO. EL MISTERIO DE LAS LLAVES RARAS

Este nivel es un verdadero paseo. Las zonas que quedan hasta rescatar a Vashnar son de simple combate. Nuestras habilidades arcade van a ser puestas a prueba.

El camino a la salida del nivel está formado por una serie de estancias que se comunican por puertas cerradas. Cada puerta se abre con una de las "llaves raras", de las que necesitamos siete. Si no lleváis tantas, no os preocupéis pues hay dos más repartidas por el nivel. Si, pese a todo, no tenéis las suficientes, permitid que me ría de vosotros, pues os toca volver atrás para encontrarlas.

En cada sala hay algunos bichos beligerantes, por lo que recomiendo ir realizando el avance con un héroe, el más dotado en magia, que limpie la zona para permitir el acceso pacífico de los otros.

Tras atravesar unas cuantas salas veremos un teleportador, frente al que hay una llave sobre un ofertorio. Ambas cosas están custodiadas por un Anubis. Cuando los cuatro se metan en el transportador, con la llave en sus manos, abandonarán la pirámide y sus mil trampas. Seguro que no la echan de menos...

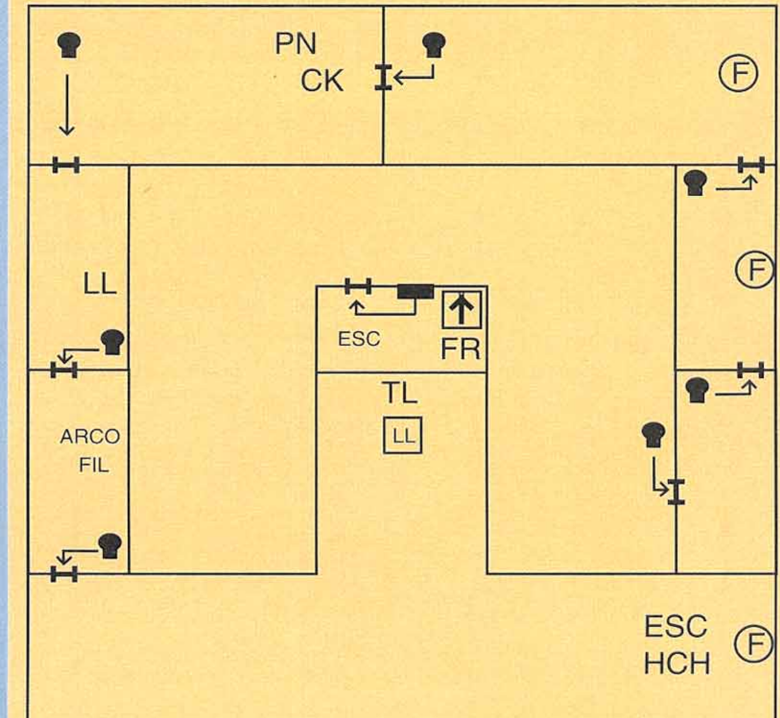


AMIGA
Los combates con los variados enemigos van a resultar tan peligrosos como inevitables para conseguir ciertos objetos.



AMIGA
En algunas ocasiones, la colaboración entre los componentes del grupo será necesaria para poder avanzar en la aventura.

PIRÁMIDE (NIVEL 10)



EL CAMINO HACIA VASHNAR

Otra vez, estamos en los jardines laberínticos. La puerta que da paso al bosque se abre con la llave recién adquirida. El único habitante es un minotauro excitado, que lanza bolas a borbotones. La adecuada estrategia producirá que sus bolas golpeen en árboles cercanos a él, con lo que sufrirá sus propios ataques. En el Sur del bosque está la entrada a las cuevas.

Una salva de llamaradas saludará nuestra entrada en tan tétrico lugar. Si sobrevivimos, nos moveremos hacia el Este y veremos a unos hombres de fuego escupiendo a gusto. Más allá hay un teleportador vigilado por tres minotauros. Sería deseable, alcanzarlo en buen estado.

Ante tan desolador horizonte, la solución ha de ser entrar en las cuevas con un héroe cada vez. Empezad por el más rápido, de forma que consiga que las bolas de fuego impacten en los propios interesados, eliminando algunos enemigos.

Cuando todo el grupo esté a salvo, veremos un templo. En él se encuentra nuestro objetivo, el cuerpo de Vashnar.

Los exteriores del palacio son morada de unos cuantos perros infernales, que no resistirán nuestro combate cuerpo a cuerpo; en el interior hay hasta cinco minotauros de los que gustan calentaros a bolazos de fuego; y aquí está la sala que contiene el cuerpo, cerrada con llave.

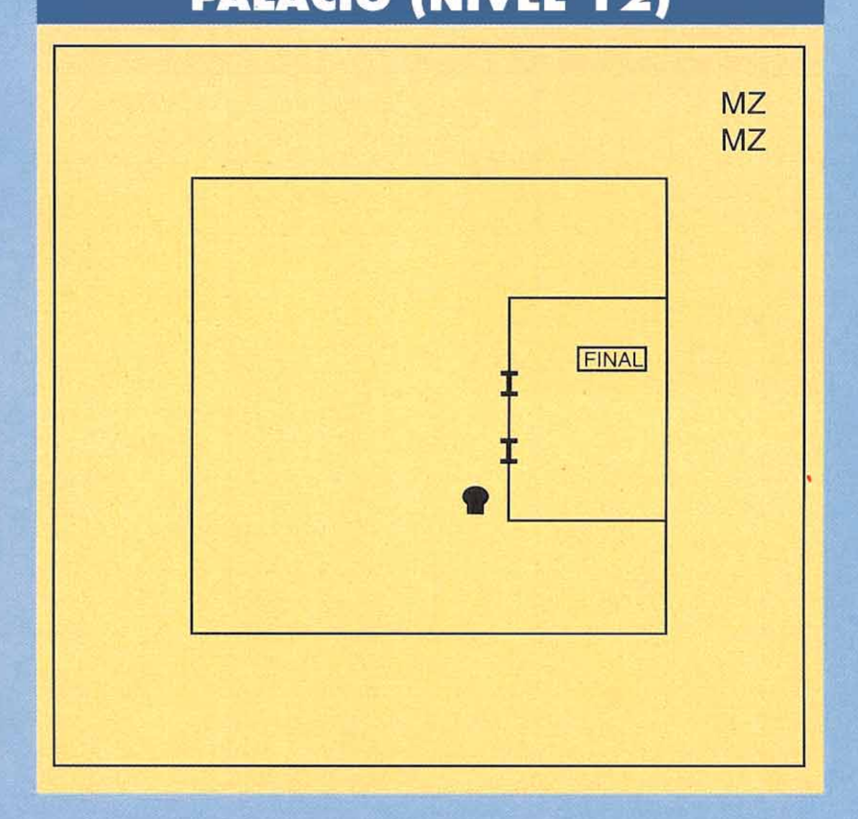
Y, ¿quién tiene la llave?, preguntaréis. Pues no, no la tienen los minotauros, ni los perros, sino un siniestro personaje. Lo reconoceréis nada más verlo. Es muy peligroso, pero con astucia lo derrotaréis sin un rasguño.

CUEVAS (NIVEL 11)

N

TL

PALACIO (NIVEL 12)

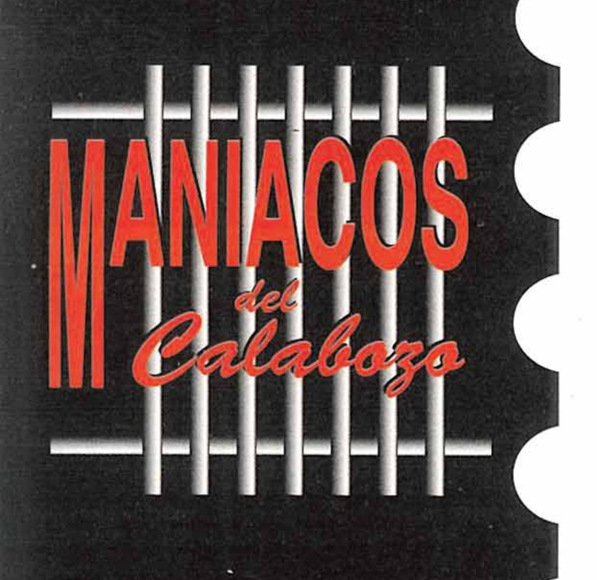


AHORA SÍ: FINAL

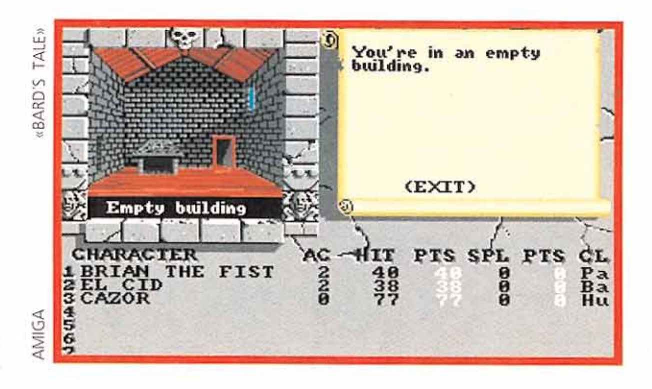
Ya se acabó la aventura. El Príncipe llevará a cabo su venganza y nosotros nos beneficiaremos de la recompensa. Los héroes vuelven a su lugar de reposo y narrarán sus hazañas a las generaciones venideras.

Nos queda el regusto de haber terminado un juego de los mejores y un deseo incontenible de que aparezca una segunda parte...

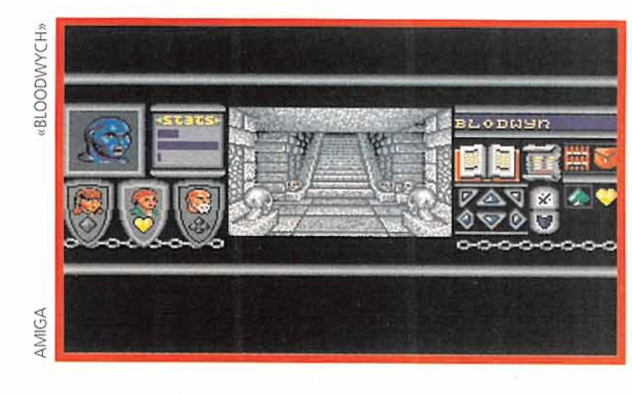
Ferhergón



La oscuridad era total y absoluta. El sudoroso grupo de aventureros avanzaba con precaución, mirando a su alrededor, temiéndose lo peor a cada instante. Era sencillamente horrible.
Pero no podían hacer otra cosa. En la lejanía, una campana sonó doce veces. Una gota de sudor cayó al suelo. De repente, las luces se encendieron y un grito los ensordeció..., FELIZ AÑO NUEVO.



«BARD'S TALE» AMIGA



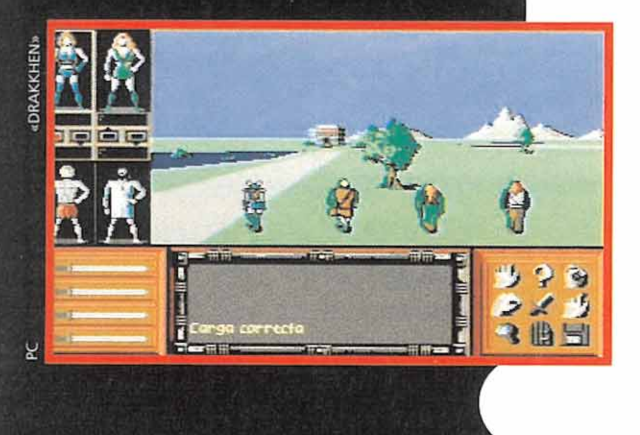
«BLOODWYCH» AMIGA



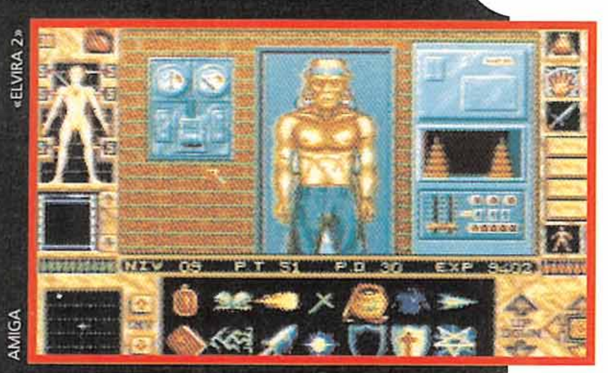
A su alrededor bullían cientos de caras felices. Pues sí, por fin habían alcanzado su objetivo. Este no era otro que llegar a tiempo a la nueva reunión de los Maniacos del Calabozo. Y aquí estoy yo, Ferhergón, como cada mes, para recibiros y felicitaros un año más, nuestro tercer año juntos por los mundos de la fantasía y la aventura. La verdad es que llevo ya algún tiempo intentando contaros algo sobre un excelente JDR que disfruté hace unos meses. Pero también es verdad que el creciente interés de los comentarios que hay en vuestras cartas hace que tenga que ir posponiéndolo mes a mes. Este del año entrante tampoco es una excepción, por lo que sigo reservando contaros algo sobre el «Wizardry: Bane of the Cosmic Forge», para una futura sección.

No obstante, la sección de hoy está cargada de opiniones y ayudas superinteresantes. Serán resueltos algunos de los problemas más acuciantes con que os habéis encontrado en «Elvira II», «Ishar», «Lord of the Rings», «Shadowlands» y «Dark Heart of Uukrul». O sea que apenas vamos a tener espacio para nada más. Además ya supongo que dentro de poco comenzará el bombardeo de preguntas sobre los juegos que salen estas navidades, o han salido hace poco. Entre ellos están: «Eye of the Beholder», «Ultima Underworld», a pesar de incluir libro de pistas, –qué ideas tienen algunos distribuidores ¿verdad?–; «Two Towers», «Legend»... Vamos, que no nos falta trabajo.

Y tampoco olvidéis nuestra clasificación de JDRs, única en su género, que recoge todos vuestros votos: carece de conservantes y colorantes, sólo cuentan vuestros votos. Os recuerdo que el sistema es nombrar tres juegos por orden de preferencia. Al primero se le dan tres puntos, al segundo dos y al tercero uno. Ya os adelanto..., bueno, no os adelanto nada.



«DRAKKHEN» PC


«ELVIRA 2» AMIGA

OTROS MANIACOS

Comenzamos con nuestro buen amigo, gran jugador del «Obitus», Ismael Llaria, de Logroño (La Rioja). En su última carta nos cuenta que resuelve enterito el «Might & Magic III». Pero lo más interesante es que hace preguntas que respondiendo espero salden nuestra deuda. El atasco del «Shadowlands» supongo que lo resolverás con el artículo que aparece en este número. Por si acaso, y en atención a tus méritos, te recuerdo que debes pisar la esquina superior derecha de la habitación de las dos cerraduras (en el nivel 3 de Egipto). Hecho esto, aparecerán sendas aperturas al sur del pasillo cercano.

En el «Elvira II», Ismael consigue salir de las catacumbas con lanza y todo. Pero una vez fuera, se lleva una desagradable sorpresa, pues aquí le espera..., ¡tachán! el ángel de la muerte, de complicada pero posible derrota. Para conseguir tal acción el primer paso es hacer el hechizo barrera contra impíos. Una vez formado, no se te ocurra moverte, pues lo perderás. Mientras dure, estarás a salvo de tu enemigo, y debes aprovechar para lanzarle los hechizos más potentes que se te ocurran. Empieza con ráfagas benditas, luego bolas de fuego y finalmente –y espero que no tengas que llegar a esta fase– dardos helados. Más sobre el «Elvira II», pues Ismael no sabe cómo distraer al espíritu que impide el paso a la biblioteca... Es tan simple como coger un cubo de juguete de la guardería y ponerlo a su alcance. ¡Ah!, la habitación en llamas no esconde nada necesario.

Una última respuesta para Ismael. Con respecto a si se publicará aquí el juego «Clouds of Xeen», última entrega de la serie «Might & Magic», te diré que no. Por lo menos no a corto plazo. Además, Ismael es uno de los escasos maniacos que coincide conmigo en que el «Ishar» no es tan bueno. Bueno, te dejo ya, pues si no, los demás maniacos van a empezar a sospechar cosas malas...

Iñaki Leopold, de Barcelona, está en el camino de concluir el «Ultima V». Pero, para culminar tamaña heroicidad, debe ser capaz de penetrar en las interioridades del calabozo Shame, cuyo recibidor está aparentemente cerrado. Pues bien, Iñaki, pulsa bien todas las paredes, y en especial las del sur, y se abrirá la salida. No olvides que puedes acceder a la cima de los montículos usando la opción climb (escalar). Da recuerdos a Lord British y coméntale lo que está ocurriendo en el Abismo Estigio; para más información, ver «Ultima Underworld».

Turno para Miguel de la Calle, de Talavera de la Reina (Toledo), cuya insistencia tiene ahora su justo premio. Miguel ha tardado su tiempo en darse cuenta de una serie de detalles, pero por fin lo ha hecho. Más vale tarde que nunca. Y tiene respuestas para el «Dark Heart of Uukrul». El Kris of Resting sirve para hacer más daño a los hechiceros enemigos. El Necronomicon, al ser usado, invoca a unos demonios, por lo que se recomienda no hacerlo. El Tome of Ruination sirve para realizar hechizos de ataque, con efectividad variable según el enemigo. Respecto al Cruise of Oil, no le ve utilidad aparente.

En respuesta, le diré que Urqol oculta entre sus paredes un corazón de los que buscas, pero encontrarlo no es tan fácil. Los otros corazones que te faltan están en: las catacumbas, como bien dices (te recomiendo que te hagas un mapa), en el Hearthall (entre los santuarios Urqastur y Uroqlamn, explora bien) y más adelante de donde estás atascado está el octavo. Por cierto, para activar las estrellas y poder usar el Adron's Dice debes visitar una sala cercana en que hay un cubo. Debes tocar seis veces la gema azul y la roja para activar todas las estrellas. Hecho esto, si tiras el dado sobre una de las posiciones con las citadas estrellas, serás teleportado a otro sitio, distinto según el número de éstas.

Ahora le toca el turno al «Ishar». Hace un par de números se propusieron una serie de preguntas, por obra de Javier Martín. Eran las primeras incógnitas que surgían en la secuela del «Crystals of Arborea». Pues bien, tal consulta tiene ya el récord de más respuestas obtenidas. Habéis sido cantidad los maniacos en contestar. Así da gusto. Pero vayamos al grano de una vez. El casco de visión mental está al Nordeste de Osguirod y lo tiene un guerrero, que también posee una hermosa armadura. Lo que significa que tiene su truco matarlo. La "hechicera agotada" ha asumido una forma más porcina de la que tenía, y vaga por el bosque de Fhulgrod, donde atenderá tus peticiones siempre que la obsequies con una dosis de la pócima de Arboud, o algo similar.

Para coger la espada de Jarel, ubicada en una roca en Baldaron, necesitas que en tu grupo haya un personaje con la fuerza suficiente para arrancarla. O sea, que inscribe a alguno de tus héroes en cursos de fuerza. El talismán del mago se encuentra en el Templo de Valathar. Para evitar las pérdidas de energía que sufres en Zendoria, en concreto al coger una tabla rúnica de una mansión, deberás tomarte una poción de "lavado de cerebro", según informa Jaime Río de El Ferrol (La Coruña). El propio Jaime pregunta, ya en el «Bloodwych», cómo pasar el laberinto de columnas. Este laberinto da muchos problemas a la mayoría de la gente porque en su centro hay un –¿qué será?–, un spinner. Ya sabes a qué atenerte.

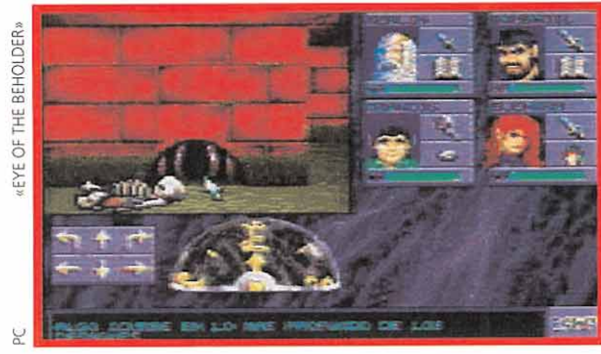
María de los Angeles Llimos (creo...), de Madrid, manda una carta repleta de preguntas. Me cojo un par de bocadillos y procedo a ello: No conozco ninguna tienda en Madrid que venda juegos de importación. ¿Alguien sabe de alguna? No te consideres una "pata mareada" por sólo haber acabado un JDR («Phantasy Star II» para Mega Drive), pues poco a poco irán cayendo todos. En el «Drakkhen» ya sé que el comienzo es muy duro, pero algo se

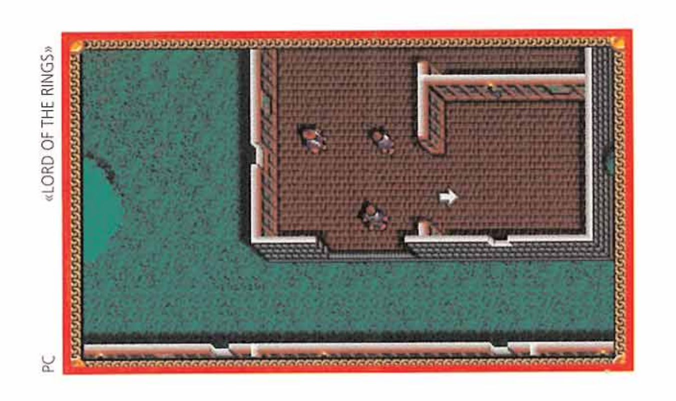


AMIGA «OBITUS»

PC «DARK HEART OF UUKRUL»

PC «ULTIMA UNDERWORLD»


PC «EYE OF THE BEHOLDER»


PC «LORD OF THE RINGS»

puede hacer: arma a tus héroes, busca como primer objetivo la tienda (en el Norte) y hazte con el arco; graba la partida cada vez que mates a un bicho sin bajas; cuando tengas el arco vete al primer castillo y vete con un personaje a subirlo de experiencia, pues con el arco podrá cargarse a los bichos sin que se le acerquen mucho. Así, con paciencia, podrás hacerte lo suficiente fuerte como para sobrevivir. Sobre el «Elvira» me niego a hablar: consulta números pasados, por favor. Del «Ishar» pregunta por el equipo óptimo, y cómo encontrar los cuatro abedules en que recibirá nuevas instrucciones.

Y hablando del «Elvira II», para matar los esqueletos de las catacumbas debes golpearles, tal como dices, en la rodilla. El golpe será más efectivo si das algún poder al arma. Por ejemplo, la bendices. Finalmente, es muy probable que sí encuentres JDRs buenos en Londres. Pero las buenas noticias que hemos recibido últimamente hacen pensar que no será preciso irse tan lejos para conseguirlo. Bueno, chica, espero que te hayas quedado satisfecha.

Carlos Herrero, de Barcelona, manda unos preciosos mapas del «Dungeon Master» para hacerme unas preguntas sobre el mismo. Ir tomando nota los usuarios de PC, pues este juego está plagado de enigmas y bichos. En The Vault (la caja fuerte) al llegar a esa puerta en la que te dan el mensaje "Cast your influence, cast your might", deberás lanzarla el hechizo de abrir puertas ("ZO") y, hecho esto, arrojar cualquier objeto a través del agujero. Este caerá sobre un sensor de presión y cerrará el agujero, permitiéndote el paso. Respecto al obstáculo que encuentras en el nivel 3, tras romper la puerta de "Don´t let a closed door stop you" (No dejes que una puerta cerrada te pare), debes ser rápido. Cuando estés sobre el botón, gira y verás en la pared un pulsador. Púlsalo y, sin girarte, avanza a toda prisa lateralmente. Dicho pulsador te traslada al lado de la puerta cerrada.

Seguimos con respuestas, que parece que también a los Maniacos nos traen muchas cosas los Reyes Magos. Si no, que se lo digan a Felipe Bolaños, que preguntaba hace cuatro números cómo descifrar cierto criptograma en el «Might & Magic» de Mega Drive. Su reina maga particular es Margarita de Latorriente, de Cerceda (Madrid). La descripción que da es super detallada y voy a intentar reproducirla. Al parecer, el texto cifrado que sale es siempre el mismo. No lo voy a repetir, pero empieza así: "We, the people of Terra... ". El caso es que la solución es siempre la palabra PREAMBLE, pero codificada según la clave dependiendo de cada caso. Por tanto, debes ver dónde hay una P en el mensaje real, ver cuál es la letra correspondiente en el cifrado (que te sale en la pantalla) y hacer lo mismo con todas las letras de la solución. No contenta con dar la lógica de la solución, Margarita da el número de las letras que hay que coger. Estas son las siguientes, de arriba a abajo y de izquierda a derecha: 6, 16, 2, 18, 31, 53, 10, 2. Muchísimas gracias a Margarita por su ayuda. Esperamos poder devolverte el favor.

Bueno, parece que se está acabando el tiempo, y aún queda por ver la clasificación del mes de JDRs. Perdonad que os interrumpa, pero ya mismo pasamos a recorrer nuestra lista de éxitos.

LA CALABOZOLISTA

Como siempre, el nombre es cosa vuestra: si no os gusta, proponedme otro y lo cambiamos.

Volviendo al tema, siento decir que la calabozolista apenas ha experimentado variaciones, al menos en sus primeros cinco puestos. Aquí está para vuestro solaz y disfrute:

5 - «Eye of the Beholder».
4 - «Elvira II».
3 - «Dark Heart of Uukrul».
2 - «Bloodwych».

Y el primero vuelve a ser el **«Shadowlands»**, que ha incrementado su ventaja sobre sus perseguidores. Por detrás pisan fuerte el ilustre «Drakkhen» y el más reciente «Ishar».

Los juegos más votados de este mes han sido:

5 - «Might & Magic III»
4 - «Might & Magic II»
3 - «Buck Rogers: Countdown to Doomsday».
2 - «Bard's Tale III».
1 - «Shadowlands».

Se puede decir que estamos en un claro compás de espera hasta que se empiezan a recibir los votos a favor de los juegos recién publicados. Francamente, no creo que tarden mucho en subir el **«Ultima Underworld»** o el **«Eye of the Beholder»**.

Pues esto ha sido todo muchachos. Podéis volver a las lóbregas mazmorras de las que os hemos sacado brevemente. Lo único que debéis recordar, una vez allí, son estas cuatro palabras: el próximo mes, más.

Ferhergón

*Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la siguiente dirección: **MICROMANIA** C/ De los Ciruelos, nº 4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), especificando en el sobre **Maniacos del Calabozo.***



STADIUM CROSS

¡En esta carrera todo vale!

En el circuito del "Sega Stadium" vale todo. En un mismo salón recreativo se pueden interconectar hasta ocho motos diferentes para participar en una increíble competición de moto-cross, donde llegar a completar las cuatro vueltas de la carrera es ya un auténtico triunfo, sólo reservado para unos pocos escogidos (no te dejes engañar por el hecho de que hasta el más pazguato y pusilánime complete el primer recorrido). Con «Stadium Cross» la multinacional Sega vuelve a demostrar una vez más que esta firma es una especialista en el diseño de simuladores. Cada aparato nuevo que aparece en el mercado reserva una sorpresa.



ARCADE



ARCADE

Salpicado de barro, apaleado a codazos, derrapando...

Como en cualquier competición de moto-cross, el «Stadium Cross» está lleno a rebosar de un enfervorecido público que grita y aplaude, la voz de un locutor (¡lástima que sea en inglés!) retransmite la carrera, se oyen los acelerones de las motos... Ya se ha dado la salida y los magníficos gráficos, el sonido y la ambientación en general –de gran realismo– convencen a cualquiera de las bondades de este simulador.



ARCADE



ARCADE

La moto sobre la que reposa el trasero de su conductor se inclina de una forma increíble al tomar las curvas, cuando se pisa un bache basta levantar la rueda delantera para pegar acrobáticos saltos (¡y más te vale hacerlo así si no deseas tener un accidente!), con el mando se acelera o desacelera en función de las características del circuito y, si un competidor se coloca al lado, basta con apretar un botón para empujarle y hacerle caer al suelo (¡en esta carrera vale casi cualquier cosa, no lo olvides!). ¡Es tan real que hasta las salpicaduras de barro se ven en la pantalla! Lógicamente, no es imprescindible que estén ocupadas con jugadores de carne y hueso todas las motos interconectadas del «Stadium Cross», pero para sacar el máximo partido a este juego es recomendable competir con amigos y colegas. Está pensado para la diversión colectiva en pandilla y no hace falta ser un forofo de estas máquinas para poder manejarlo (acelerador, freno y botón de puñetazo son sus argumentos, además de una buena cadera para mover la moto).


ARCADE

S.E.A.

WARRIORS OF FATE

Aventura en el país de los samurais

La multinacional Capcom ha diseñado «Warriors of Fate», viajando con la imaginación al Japón del medievo. A un mundo rico en mitos y leyendas, plagado de osados guerreros con un estricto código del honor; a un mundo donde las fuerzas del mal sólo pueden ser detenidas gracias al coraje de bravos samurais expertos en artes marciales, entrenados para luchar con las más variadas armas y prestos a dar su vida si así lo quieren los dioses del combate.

Una ambientación alucinante

«Warriors of Fate» nos introduce rápidamente en acción gracias a una ambientación alucinante: dos amplificadores colocados en el parte de arriba de la máquina reproducen con gran potencia un sonido impactante, espectacular y muy cuidado; perfectamente adecuado al desarrollado de la acción que protagonizamos en la pantalla. Una vez dentro del salón recreativo donde esté instalado este aparato, no es necesario buscar su ubicación con la vista. Con seguir la dirección que señale nuestro par de orejas será suficiente par encontrarlo: seguro que no existe máquina en el local capaz de hacer más ruido.

Portol, Kassar, Subutai, Kadan y Abaka son los cinco guerreros protagonistas de este juego de lucha. Cada uno posee su propia personalidad y es experto en un tipo de arma (Subutai es el más carismático, Abaka es el más bestia, Kadan es un excelente arquero y Kassar un habilidoso trepador de árboles...). Con tres botones y un joystick se controlan la gran cantidad de movimientos y las distintas posibilidades de disparo de estos belicosos personajes.

Unos gráficos excelentes

La primera recomendación que hay que hacer al jugador debutante que se introduzca en en el mundo de «Warriors of Fate» es que no dude en montar a su guerrero sobre el caballo que aparece en pantalla: subido sobre el noble bruto aumenta su movilidad y, por lo tanto, su facilidad para acabar con los malignos enemigos. La segunda es que tenga mucho cuidadito con las bombas, por aquello de la integridad personal. La tercera es que no te hagas muchas ilusiones por la aparente facilidad con que terminas las primeras fases, según vas avanzado se complican notablemente, y la décima y última sólo será terminada después de mucha práctica.


ARCADE

Los gráficos del juego son excelentes y los "efectos especiales" muy conseguidos; ya sea en el bosque, en el muelle o en cualquiera de los otros lugares donde transcurren las aventuras de estos guerreros "destinados a la gloria". Es "por tiempo" (tres minutos cada fase) y tu nivel de vida varía en función de los avatares de la batalla. Y no lo olvides: las vasijas que periódicamente aparecen en la pantalla almacenan comida, y engullir estos alimentos te proporcionará unos segundos que pueden ser preciosos para seguir adelante.

S.E.A.



ARCADE



ARCADE



ARCADE

Elaborado con el asesoramiento técnico de Jorge Taylor y la colaboración del salón recreativo Gran Vía 51 de Madrid.

WIZKID — AMIGA



AMIGA



AMIGA

```
REM ***********************************************************************
REM *            CARGADOR 'WIZKID'  (AMIGA) - TONI VERDU / Oct-1982        *
REM ***********************************************************************
DIM C%(123):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 122:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>47494303& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(99)=V
INPUT "ESTRELLAS INFINITAS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(96)=V
INPUT "OBJETOS GRATIS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(102)=V
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(105)=V+12
PRINT "- NOTA: Para terminar el juego hay que empezar por el nivel 1"
PRINT "               (El nivel 0 corresponde al entrenamiento)"
INPUT "NIVEL INICIAL (0-9) ":V:IF (V>0) AND (V<10) THEN C%(119)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'WIZKID (DISCO 1)' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78.4.41FA.62.216E.2E.2.6604.30BC.4E75.41FA.44.43F9.7.FE00.2D49.2E
DATA 303C.9C.12D8.51C8.FFFC.41EE.22.7017.4281.D258.51C8.FFFC.4641,3081.839.4
DATA BF.E001.66F6.4BFA.6.4EAE.FFE2.41F9.0.2.4E70.4ED0.41FA.12.216E.FE3A.6
DATA 2D48.FE3A.4EF9.0.0.2F29.28.4EB9.0.0.8AF.0.3.205F.C90.444F.5300.660C
DATA 487A.C.215F.3E.4EE8.C.4E75.487A.18.23DF.6.16C4.487A.18.23DF.6.16E6.4EF9
DATA 5.E000.41F9.C0.8000.6000.8.41F9.8.8000.117C.4A.1D08.117C.4A.1D7E.317C
DATA 4282.2D3C.117C.60.4C12.203C.1.5BAE.11BC.60.800.217C.4E71.33FC.F4CA.317C
DATA 0.F4CE.4EE8.8000
```

GUY SPY — PC


PC


PC


PC


PC


PC

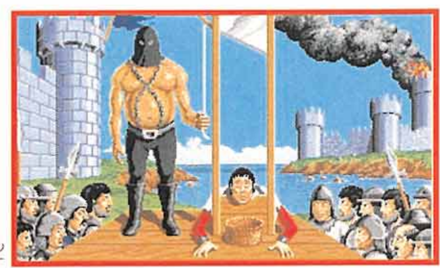

PC

```
10 ' CARGADOR PARA EL GUY SPY (PC. TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH *****
30 DIM D% (500):LINEAS = 4:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$.Y.2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y.T
70 IF SUM <> 6462 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R".#1."cguy.com".1
110 FIELD#1.1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1.T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CGUY.COM. cargalo antes del GUY SPY
para que cuando te maten pases de fase."
140 DATA "EB23813EAC023C017505C606AD0202EA000000004361"
150 DATA "72676120475559205350592E0A0D24FAB800008ED88B"
160 DATA "1E84008B0E8600B80201A384008C0E86000E1F891E10"
170 DATA "01890E1201FBB409BA1401CD21BA1401CD2700000000"
```



RAMPART — PC


PC


PC



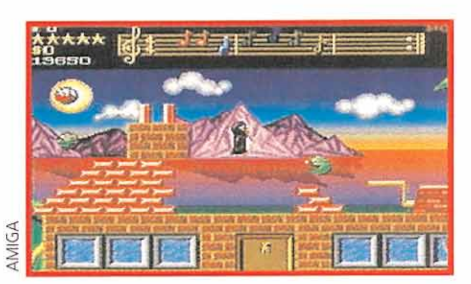
PC


PC

```
10 REM ---------------------------------------------------------------
20 REM Cargador de RAMPART (VGA) por JESUS PEREZ SICILIA    CORDOBA '92
30 REM ---------------------------------------------------------------
40 REM
50 N$="CARGRAMP": NB=100: NL= NB/20: DIM BYTE(NB): A=10: B=11: C=12: D=13: E=14:
 F=15
60 CLS
70 LOCATE 13. 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L$. SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$.Z.1): B2$=MID$(L$.Z+1.1): Z=Z+2:A1=ASC(B1$):A2=ASC(B2$)
130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2: CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE(CP): CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS: PRINT "ERROR EN LINEA DATA ": W1: END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero CARGRAMP.COM se grabará en disco. PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$ (BYTE(F)): NEXT
220 OPEN "O". #1. N$+".COM". NB
230 PRINT #1. COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Teclea "+N$+" (Intro) y ejecuta el juego. Conseguirás vida
infinita."
260 END
64000 DATA "EB2C90FA1E558BEC8E5E06813E536FFE847513C7". 2511
64001 DATA "06536FEB02C706D271EB022EC7060301EB245D1F". 1852
64002 DATA "FBEA00000000FA1E50535129C98ED9A184008B1E". 2072
64003 DATA "86000E1FA32A01891E2C0129C98ED9C706840003". 1538
64004 DATA "018C0E8600BA2E01595B581FFBCD270000000000". 1316
```

WIZKID — ATARI

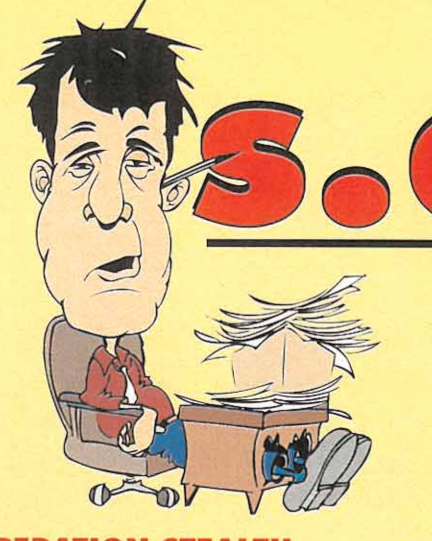

AMIGA


AMIGA


AMIGA


AMIGA

```
1       '*****************************************************************
2       '*                    CARGADOR ATARI ST                          *
3       '*                       " WIZKID "                              *
4       '*               JULIAN ROMERO Y MARC STEADMAN                   *
5       '*            ¡ OJO. WIZKID FUNCIONA EN UN 520 !                 *
6       '*****************************************************************
10      FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0.0
20      Z=3E5:FOR N=Z TO Z+100 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30      POKE N.A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H094D4B THEN ? "DATAS MAL":END
40      ? " INMUNIDAD (S/N) "::D=&H3E:P=&H6006:GOSUB 90
50      ? " DINERO INFINITO (S/N) ";:D=&H40:P=&H6012:GOSUB 90
80      ?"PON EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CALL Z
90      A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D.P
95      ? A$:RETURN
100     DATA 3F3C,0020,4E41,3F3C,0001,42A7,3F3C,0001,4267,42A7,4878,0500
110     DATA 3F3C,0008,4E4E,47FA,000C,31FC,4ED3,058C,4EF8,0548,3B7C,1800
120     DATA 0EF4,3B7C,4ED6,0F18,4DFA,0004,4ED5,33FC,4E75,0002,A6E4,23F9
130     DATA 0000,005C,0002,B592,33F9,0000,005C,0002,B596,4ED0,4E71,4E71
140     DATA 0000.0048.0A00
```



S.O.S. WARE

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.
Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

Como veis, hacemos lo imposible por resolver todos y cada uno de vuestros problemas. Os aseguramos que no es nada fácil responder en una sola página a todas las dudas que se os plantean. Pero como lo prometido es deuda, seguimos al pie del cañón, y aquí tenéis una larga lista de preguntas y respuestas con las que esperamos que sigáis avanzando en vuestros juegos hasta el próximo mes.

OPERATION STEALTH

Estoy en el final de la aventura. He hecho explotar la base y me encuentro en el helicóptero, pero no me puedo deshacer de la bomba. ¿Qué debo hacer?
F. JAVIER "VELAS" (VIZCAYA)

Mucho nos tememos que, a no ser que lleves contigo la goma elástica, los chicos de Delphine te han gastado una mala pasada. En ese caso, debes volver a la pantalla donde estaban las palmeras bajo el mar y buscar allí la goma. Con ella en tu poder, úsala con la bomba para que rebote.

¿Cómo puedo coger la ropa al guarda en la base submarina?
GONZALO PIÑERA (ASTURIAS)

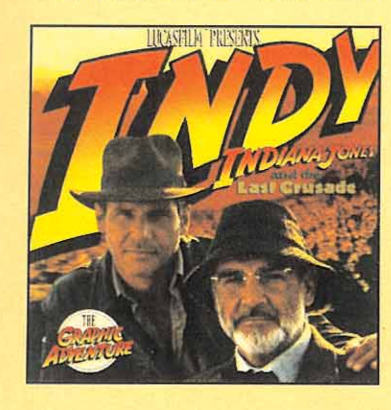
Debes "accionar" al soldado para knockearlo, tras esto, atarlo y amordazarlo con la toalla.

¿Dónde están los cigarrillos?
JESÚS ABRAIRA (LUGO)

Estos cigarrillos te los da Charly en el Submarino, acciona la pitillera y.... ¡cógelos!

INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

¿Cómo paso los puestos fronterizos? ¿ Qué debo hacer para abrir la caja fuerte del castillo?
J. L. RODRÍGUEZ (SAN SEBASTIÁN)



En el castillo encontrarás el pase en blanco que contiene tu ansiada combinación. Además, si se lo das a Hitler, atravesar toda Europa no será ningún secreto para ti.

¿Qué puedo hacer para coger la antorcha y abrir el pasadizo?
FRANCISCO LÓPEZ (CORUÑA)

Con la ayuda de una botella usada en la fuente, podrás mojar y mover la antorcha y, así, abrir el pasadizo.

¿Qué tengo que hacer dentro de la caja fuerte en el castillo? ¿Para qué sirve el libro de la casa de Henry?
DIEGO RODRÍGUEZ (MÁLAGA)
FRANCISCO MÉNDEZ (CÁCERES)

Dentro de la caja fuerte debes mirar el cuadro del grial para reconocerlo en la prueba final.
El libro, que es una copia del grial, sirve para dárselo a los nazis en el castillo y no tener que ir a buscarlo a Berlín.

Me gustaría que me dijesen cómo puedo abrir la puerta de las calaveras y cómo moverlas.
IGNACIO GARCÍA. (MADRID)

Tras mirar el grial y observar la partitura, verás que hay seis posibles notas. Cada una de ellas corresponde a una calavera y, para más facilidades, están en el mismo orden.

¿Cómo consigo robarle las entradas al señor del zepelín?
TONI DURO (BARCELONA)

Debes situar a Henry y a Indy a cada lado del señor que lee el periódico. Entonces, mientras Indy le hace hablar, Henry le coge los billetes.

¿Cómo puedo encender el biplano al lado del zepelín?
BÁRBARA LÓPEZ (BARCELONA)

Para lograrlo con éxito, debes ayudarte del manual sobre ese tipo de aviones que está en la biblioteca.

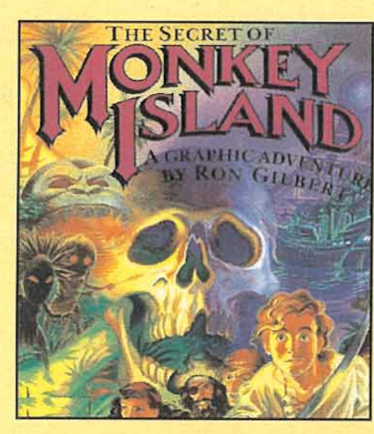
THE SECRET OF MONKEY ISLAND

En la mansión de la gobernadora Marley necesito la lima para poder recuperar la estatua que me interesa: ¿cómo la puedo conseguir?
DAVID VALCARCEL (BARCELONA)

Para conseguirla, debes ser muy amable con el preso y ayudarlo con esas molestas ratas que se encuentran en su celda, para las cuales no vendría nada mal un insecticida.

¿Cómo puedo utilizar la pólvora para volar la presa?
PEDRO JOSÉ NAVARRO (SEVILLA)

Existen dos modos diferentes de lograr tu objetivo: con una lupa y el sol, o con la bala de cañón y una cuerda.



¿Cómo puedo matar a LeChuck? Constantemente me golpea.
BÁRBARA LÓPEZ (BARCELONA)

Debes coger una lata de la máquina de bebidas y usarla contra el pirata, te desharás de él.

PREHISTORIK

Me gustaría que me dijeran cómo pasar la segunda fase, la del ring y el dinosaurio, en la versión PC del juego.
JOSÉ FERRER (SEVILLA)

El talón de Aquiles de este enorme dinosaurio es su uña, así que ataca duro y vigila tu espalda. Si necesitas más ayuda usa el cargador que publicamos.

FASCINATION

¿Cómo se pasa la pantalla del piano?
A. HERNÁNDEZ (MURCIA)
J. RAMÓN ROCA(PONTEVEDRA)
... Y UNOS CUANTOS MÁS

Tras recibir numerosísimas cartas preguntándonoslo podemos deciros que, en combinación con los gatos y los números de la linterna y con ayuda de alguien que sepa solfeo, podréis acertar las notas que tocar.

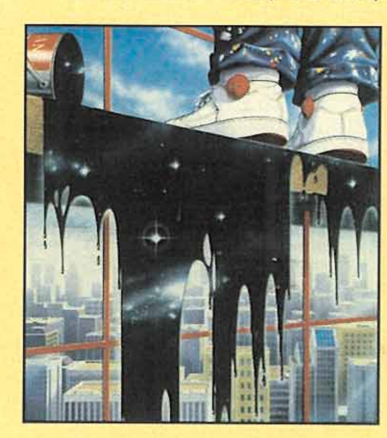
VARIOS

Hay algún modo de convertir un Joystick de nueve pines a uno de quince pines.
ENRIQUE AUGUSTO (BARCELONA)

En cualquier tienda de componentes informáticos y en Barcelona, más concretamente, por la calle Rocafort, podrás encontrar estos conversores por menos de mil pesetas.

FUTURE WARS

¿Qué debo hacer para conitnuar avanzando en la aventura una vez que he emborrachado al prior y he conseguido la tarjeta magnética?
JORGE MÁSSIMO (BARCELONA)
VICENTE HERNÁNDEZ (ALICANTE)



No es tan complicado como parece. Debes usar el mando a distancia con uno de los barriles para pasar a una nueva habitación. En ella, usa la tarjeta.

¿Cómo puedo salir de la cárcel con los objetos que llevo?
CARLOS SÁEZ (VALENCIA)

Al ver la lista de tus objetos lamentamos decirte que te dejaste olvidada una cápsula de gas en la misma habitación en la que salvaste a la chica de la Edad Media.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

¿Cómo puedo liberar al prisionero que está en la cárcel para que me ayude?
DAVID SUÁREZ (LOGROÑO)

Deberás, con arte y destreza, pasar el contenido de una jarra a otra. Así tendrás algo de contenido al llegar a la cárcel

Me gustaría saber si el monóculo de Wally sirve para algo y cómo coger la ropa de Largo.
MARC PALAU (TARRAGONA)
FRANCISCO MÉNDEZ (CÁCERES)

El monóculo te servirá para dárselo al capitán Dread .
Para coger la ropa de Largo después de mucho rogar a los tres actores, coloca un cubo con un poco de barro del pantano en la puerta de la habitación de Largo. Esto será suficiente para que le veas dirigirse a la lavandería muy enfadado y coger el ticket que guarda tras su puerta.

¿Cómo cojo el mono Yoyo y paso el concurso de escupitajos?
ÓSCAR SOTO (GUIPÚZCOA)

Usa el plátano con el reloj que hay sobre el piano. Cuando el mono se distraiga, agárralo fuerte y ya está. Para pasar el concurso debes hacer varias cosas. Distraerlos con el cuerno y cambiar así las banderas, disparar según la dirección del viento y beber lo mismo que tomó Largo cuando escupió.

¿Cómo puedo coger el cuchillo en la primera parte?
AITOR GARCÍA (VIZCAYA)

Sólo tienes que colarte por un ventanal que da a la cocina.

¿Cómo puedo pasar al interior de la cascada?
PABLO SANCHÍS (VALENCIA)

Usa el mono Yoyo con la bomba de agua y podrás pasar sin problemas.

LA ABADÍA DEL CRIMEN

Cómo puedo entrar por el tercer portal en la sala del laberinto donde están las lentes.
FERMÍN NÚÑEZ (BADAJOZ)

Nada más entrar en el laberinto gira hacia abajo. Éste es el único camino para llegar allí.

COZUMEL

¿Cómo puedo conseguir dinero y extraer el paquete del barril en la versión Amstrad de esta aventura gráfica de AD?
MARIO GARCÍA (LEÓN)

Tendrás el dinero suficiente cogiendo el paquete del interior del barril.



Por Santiago Erice

MANOLO TENA

SOBREVIVIENDO AL HURACÁN

Todos recordaréis el huracán que asoló Miami hace unos meses ¿no? Seguro que sí, las imágenes de televisión dieron la vuelta al mundo. Pues, en medio del mogollón de palmeras volando por los aires y olas de varios metros de altura, estaba un músico español grabando lo que él mismo define como "el disco de su vida": Manolo Tena. Una vez más, los sueños de este hombre pendían de un hilo, y una vez más, como tantas y tantas otras, consiguió salir adelante.

Manolo Tena, incluso en un país tan desmemoriado como éste, es un clásico del rock español. Sus composiciones han sido interpretadas por Luz Casal, Joaquín Sabina, Miguel Ríos, Enrique Villarreal "El Drogas" (de Barricada), La Trampa, Ana Belén, etcétera, etcétera. Ha participado en proyectos como Cucharada o Alarma, y suyos son temas como "Frío" o "Quiero bailar rock and roll". Ahora, ha grabado un disco, cuyo título es "Sangre y Arena", con magia y algunas canciones excelentes. Es el trabajo de un tipo enamorado de los perdedores, que colecciona fotos de Marilyn Monroe, hijo de la generación "beat" y un poco hippy, capaz de escribir las más bellas y tristes canciones, un pelín rojeras y un conversador incansable. Todo un superviviente.



EL FRÍO KEVIN COSTNER Y LA APASIONADA WHITNEY HOUSTON

«EL GUARDAESPALDAS»

La ecuación de «El guardaespaldas» es infalible: actor de moda (Kevin Costner) + estrella del pop (Whitney Houston) + industria de Hollywood = dólares. Es algo tan viejo como el cine y nunca falla, a poco de interés, profesionalidad y promoción que se ponga al asunto. Estas tres cualidades no les faltan a ninguno de los participantes en el proyecto, dirigido por Mick Jackson («Héroes de papel», «Tres mujeres para un caradura»).

Kevin Costner es una de las estrellas de moda en Hollywood después de dirigir «Bailando con lobos» y protagonizar «J.F.K.» o «Robin Hood: príncipe de los ladrones». Whitney Houston es una rutilante cantante pop, acaparadora de premios Grammy, y, al contrario que sus colegas negros de rap o Madonna, ni escandaliza ni se desnuda con cualquier excusa.

Para saber lo que es la industria de Hollywood, más vale que os compréis una enciclopedia u os peguéis unos cuantos atracones de cine de todos los tiempos.

«El guardaespaldas» debe su título a la profesión del personaje que interpreta Kevin Costner: el frío y calculador Frank Farmer, un tipo que siempre tiene todo bajo control. Su misión: proteger a la estrella del pop Rachel Marron (Whitney Houston, por supuesto), una mujer que vive en un perpetuo descontrol.

Ellos son el alma de una película que mezcla varios géneros: el thriller (Rachel recibe cartas inquietantes de un fan obsesionado), el musical (la Houston interpreta siete canciones) y el amoroso (los "protas" terminan más ligados que las conchas de una lapa). Y, para que todo encaje sin fisuras se añaden ambientes lujosísimos, unos actores secundarios excelentes (Bill Cobbs, Gary Kemp, Michele Lamar, Ralph Waite...) y un correcto guión de Lawrence Kasdan.

LA VUELTA AL POP DE LA NUEVA OLA

LOS PISTONES

Este mítico grupo perteneció a la llamada "movida madrileña". Ceesepe ponía los dibujos a las portadas de sus discos, Almodóvar llamaba a Ambite para participar en "Mujeres al borde de un ataque de nervios" y los chicos de Tequila les echaban una mano mientras compartían noches de juerga. Canciones como "Los Ramones", "Metadona" o "Te brillan los ojos" alcanzaban la categoría de himnos y los mods alababan a la banda de Ricardo Chirinos.

Pasaron unos cuantos años y ahora han vuelto, comandados por Ambite y Ricardo Chirinos, con un disco de temas inéditos, «Entre dos fuegos», y unos años más a sus espaldas. Lo más fácil hubiera sido volver con un elepé de grandes éxitos, tocar la fibra sensible del personal y... adiós muy buenas. Sin embargo, Los Pistones han decidido que su retorno sea con todas las de la ley.

UN CUENTO DE HADAS COMO LOS DE ANTES

«LA BELLA Y LA BESTIA»

Con «La bella y la bestia», la factoría Disney ha vuelto a trasladar a dibujos animados un clásico de la literatura –como lo hizo con «Blancanieves y los siete enanitos», «La cenicienta», «La bella durmiente» o «La sirenita»–. La experiencia garantiza, por lo tanto, un producto que se atiene a unos patrones avalados por el éxito: una tierna historia, un viaje por el mundo de la fantasía y los sueños, unos seres de animación muy conseguidos, un diez a los utensilios de servicio del castillo, como la taza o el candelabro, unos caracteres de personalidad maniqueos –o buenísimos o malísimos, para que no haya lugar para la confusión–, y dosis equilibradas de humor, música y aventuras.

La novedad más destacable es el doblaje, realizado por primera vez en España y, por lo tanto, en castellano ibérico y no en "mejicano" o "sudamericano", como había hecho Disney hasta ahora.

El argumento de «La bella y la bestia» transcurre en un pueblecito francés durante el siglo XVIII. Allí vive la hermosa Belle, quien lee libros para no pensar en el pesado Gaston, un pretendiente que le ha salido tan guapo como zafio y estúpido. Un día, el padre de Belle es secuestrado por una bestia horrible que lo encierra en su castillo. Esta, para salvarlo, ocupa su lugar y se enamora del monstruo, un bicho repelente y feo pero con el corazón de un príncipe.

El despechado Gaston, ayudado por gente del pueblo, asalta la fortaleza y... ¿no adivináis el final con las pistas que os hemos dado? Claro, ¡no podía ser otro en una película "made in Disney"!



CIUDAD JARDÍN



El nuevo trabajo discográfico de Ciudad Jardín es «Ojos más que ojos». Y, como siempre, este trío, a través de sones rítmicos y mucho alma, nos muestra que el pop no es sólo una melodía pegajosa, ni la realidad un "I love you" o una frase graciosa.

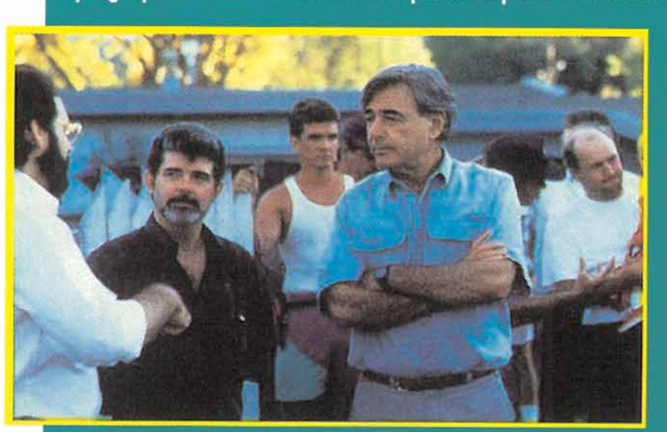
Luis, Paco y Rodrigo son capaces de hacer bailar con una potente base funky, contarnos la historia de una secta hippy, ponerse algo melancólicos con una melodía blanda, inmortalizar a un espía de andar por casa, meternos en el cuerpo un ritmo contagioso o prevenirnos de peligros terribles –"La tierra se abre y por ella cae una caravana de ovnis, perdidos en una doble espiral, encima de una duna móvil con tuaregs–.

La historia de Ciudad Jardín es vieja en el tiempo, se remonta a principios de los ochenta, pero no fue hasta 1987 cuando se asentó su formación actual: el alucinante letrista Rodrigo de Lorenzo, y los ex-Objetivo Birmania, Luis Elices y Paco R. Musulen. Han visto editados un buen mogollón de discos –sobre todo en los últimos tiempos– y, todavía, no han logrado un hit rompedor que los lleve al número uno. A pesar de todo, sus seguidores son fieles e incondicionales. A pesar de todo, Ciudad Jardín ya lleva una leyenda tras de sí; la de un grupo que muestra la realidad y el pop a través de un prisma diferente.

CONTRA EL MALTRATO A LOS MENORES
«LA FUERZA DE LA ILUSIÓN»

Richard Donner, director de «La fuerza de la ilusión», es un cineasta ampliamente conocido por series de televisión como «Kojak» –aquel detective calvorota al que le encantaba chupar caramelos con palo– y películas como «Superman», «Arma letal» o «Los Goonies», todas ellas de delirante éxito comercial. En su nuevo film, este director, nacido en Manhattan, ha utilizado todos los recursos aprendidos en estas experiencias.

En «La fuerza de la ilusión», la violencia de películas como «Arma Letal» se transforma en algo mucho más rastrero y siniestro como las palizas y malos tratos que propina al pequeño Bobby su padrastro; la fantasía de «Los Goonies» tiene forma de "roca de los deseos" en un lugar donde Bobby y su hermano Mike creen que se cumplen sus sueños más íntimos; «Superman» vuela, como también lo hará el aparato construido por la pareja, ayudada por el oficial Daugherty; y de las series de televisión se apropia de lo que se ha llamado "drama humano", que siempre da mucho juego para echar una llantina que tranquilice conciencias –sólo se echa en falta un "Kojak" que haga la luz en la mente de la madre, que la tonta no se entera de nada–.



Los principales papeles de "La fuerza de la ilusión" están interpretados por Lorraine Bracco, la madre; John Herd, el aviador; Adam Baldwin, el padrastro; y los niños Elijah Wood y Joseph Mazzello. Ellos dan vida a un film que, por desgracia, está de actualidad: el maltrato a la infancia.

CENTRO MAIL



MADRID

Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25



MADRID

Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79



BARCELONA

Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10



ZARAGOZA

Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2 (Ultima Planta)
Tel: 21 82 71

ABRIMOS SABADOS TARDE Y DOMINGOS (DEL 20 DE DICIEMBRE AL 10 DE ENERO)

ABRIMOS SABADOS TARDE

ABRIMOS SABADOS TARDE Y DOMINGOS

ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS

No le des más vueltas ¡Ven al Centro!

SEGA MEGA DRIVE



27.490 MEGADRIVE + 4 JUEGOS + 2 CONTROL PAD



22.490 MEGADRIVE + CONTROL PAD + SONIC

18.990 MEGADRIVE + CONTROL PAD



¡Próximamente! **MEGA CD**

Master System II

BASIC



9.490

CON ALEX KID + CONTROL PAD

SONIC PACK

13.490

CON ALEX KID + SONIC + 2 CONTROL PAD

PLUS



15.990

CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF

MAS CARTUCHOS MEGADRIVE

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

...ack Sub	6990	Paperboy	6990
Afterburner II	6990	Phelious	6990
Air Driver	5990	Pit Fighter	8990
Alien Storm	6490	Road Rush	8490
Back to the Future Iii	8990	Rolling Thunder II	6990
Batman	7490	Speed Ball II	6990
Battle Squadron	8490	Starflight	8490
Bonanza Bros.	8490	Street Smart	7490
Buck Rogers	8490	Sword of Sodan	8490
Deset Strike	8990	Thunderforce II	6990
Devilish	7990	Toe Jam & Earl	7990
Double Dragon	6490	Truxton	6990
F-22 Interceptor	7990	Two Crue Dudes	7490
Ferrari F1	7990	Warrior of Rome II	8990
Forgotten Worlds	6990	Wrestle War	6990
Galaxy Force III	7490	Xenon II	8490
Hardball	7490		
Hellfire	6990		
James Pond	8490		
Joe Montana Futbol	6990		
Joe Montana Futbol II	7990		
Jordan vs Bird	8490		
M. Lemieux Hockey	6990		
Midnight Resistance	6490		
Pacmania	6990		

OFERTAS

Alex Kid in EC	3990
Arnold Palmer Golf	3990
Bouster Douglas Boxing	3990
Golden Axe	3990
Last Battle	3990
Moon Walker	3990
Revenge of Shinobi	3990
Shadow Dancer	3990.
Space Harrier	3990
Super Hang on	3990
Super Real Basket	3990
Super Thunderblade	3990
World Cup Italia 90	3990

* EXCEPTO OFERTAS

NOVEDADES PROXIMOS LANZAMIENTOS

Bio Hazard Battle	6990	Madden 93	7990
C.S.D. En el tiempo	7990	NHL 93 (hockey)	7990
Corporation	7990	Risky Wood	7990
Grand Slam Tennis	8990	Road Rush II	7990
Home Alone	6990	Rolling Thunder II	6990
James Bond	6990	Twisted Flipper	7990

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Ace of Ace	5990	Galaxy Force	5990	Put & Putter Golf	5590
Aerial Assault	5590	Gauntlet	6990	R.C. Gran Prix	5990
After Burner	5990	Golden Axe	5990	Rastan	5590
Air Rescue	5990	Golfmania	6590	Sagaia	5590
Alex Kidd in Shinobi W.	5590	Goths Buster	4990	Scramble Spirits	5590
Alex Kidd-H. Tech W.	4990	Heavyweight Champ	5990	Shadow Dancer	5990
Alien Storm	5990	Heroes of the Lance	6990	Shadow of the Beast	6990
Altered Beast	5590	Imposible Mision	6990	Shinobi	5590
Back to the Future II	5990	Italia 90	4990	Speedball	5990
Back to the Future III	6990	Klck off	6490	Summer Games	4990
Battle Out Run	5590	Los Picapiedras	5990	Super Space Invaders	5990
Bomber Raid	5590	Marble Madness	5590	Tennis Ace	5590
Bonanza Bros.	5990	Moon Walker	5990	Trivial Pursuit	6990
Bubble Bobble	5990	Operation Wolf	5590	UEFA 92	6990
Cyber Shinobi	5990	Out Run Europa	6990	W.Class Leaderboard	6990
Chase H.Q.	5590	Pacmania	6990	Wanted (Pistola)	4990
Choplifter	4990	Paperboy	6990	Wonder Boy	4990
Eswat	5990	Pit.Fighter	6990	Wonder Boy III	5590
Fire & Forget II	6990	Predator II	5990	World Games	5590
G- Loc	5990	Prince of Persia	5990	Xenon II	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Action Fighter	1990	Global Defense	1990	Super Tennis	1990
Azter Adventure	1990	Hang on	2990	Teddy Boy	1990
Bank Panic	1990	My Hero	2990	The Ninja	1990
Black Belt	1990	Rescue Mission	1990	Transbot	1990
Enduro Racer	1990	Secret Comand	1990	World Grand Prix	1990

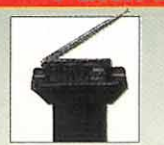
SUPER HIGH TECH GAMES — Disponible en todos los Centros Mail



VIDEOJUEGOS PROFESIONALES — También en venta por Correo

GAME GEAR

BASIC



18990





20900

MASTER GEAR CONVERTER

PLUS

22490

ADAPTADOR CORRIENTE

23900

CARTUCHOS GAME GEAR

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Aerial Assault	5190	Prince of Persia	5190
Alien Syndrome	5190	Put & Putter	4590
Ax Battler	5190	Senna´s Super Monaco GP	5190
Batman Returns	5190	Shinobi	5190
Batman Returns	5190	Shinobi II	5190
Chessmaster	5190	Slider	5190
Chuck Rock	5190	Solitarie Poker	5190
D.R. Basketball	5190	Sonic	5190
Devilish	5190	Sonic 2	5490
G. Foreman Boxing	5190	Space Harrier	4590
G-Loc	5190	Spiderman	5190
Indiana Jones	5190	Street of Rage	5190
Joe Montana Futbol	5190	Super Kick Off	5490
Klax	5190	Super Monaco 2	5190
Lemings	5190	Super Monaco G.P.	5190
Mickey Mouse	5190	Tazmania	5190
Ninja Gaiden	4590	Terminator	5190
Olympic Gold	5190	W.C. Leaderboard	5190
Out run	5190	Wimbledon Tennis	5190
Out run Europa	5190	Wonderboy	4590
Pac Man	4590	Wonderboy II	5190
Pato Donald	5190	Woody Pop	5190





PERIFERICOS GAME GEAR





CARRY CASE -2490 · SINTONIZADOR TV -13900 · MASTER GEAR CONVERTER -2490 · WIDE GEAR -2490 · FUENTE ALIMENTACION -2190

CABLE GEAR TO GEAR -1990
CABLE AUDIO/VIDEO -1595







GP CARGADOR + ALIM -7500
CARGADOR BATERIAS -7990

BOLSA DE LUXE -2900 · MALETIN ATTACHE -3795 · PLAY AND CARRY -3195



Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.



MEGADRIVE **11500**
SUPER NINTENDO **11500**
GAME BOY **9500**
NINTENDO NES **9500**

PERIFERICOS MEGADRIVE MASTER SYSTEM



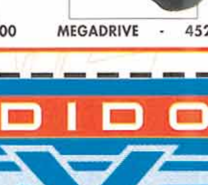




Producto	Precio
POWER BASE CONVERTER	MEGADRIVE - 6490
SOFT PAK	MEGADRIVE - 1695 / MASTER SYSTEM - 1695
CADDY PAK	MEGADRIVE - 1295 / MASTER SYSTEM - 1295
PRO 1	MEGADRIVE - 3875
CONTROL PAD	MEGADRIVE - 2595 / MASTER SYSTEM - 2595
ARCADE POWER STICK	MEGADRIVE - 7900
DOS MANDOS A DISTANCIA	MEGADRIVE - 5990 / MASTER SYSTEM - 5990
SIGMA RAY	MEGADRIVE - 3900 / MASTER SYSTEM - 3900
TELEMACH 2000	MEGADRIVE - 6900 / MASTER SYSTEM - 6900
CONTROL PAD	MASTER SYSTEM - 1590
PRO TOUCH	MASTER SYSTEM - 3390,
CONTROL STICK	MASTER SYSTEM - 2590
MENACER + 6 juegos	MEGADRIVE - 11900
STRIKER	MEGADRIVE - 4525



















MEGADRIVE MASTER SYSTEM MEGADRIVE

500 Pts DESCUENTA A CADA CARTUCHO 500 Pts






















Título	Precios
TERMINATOR	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990
CHUCK ROCK	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
SIMPSONS	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
ALIEN III	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
ARCH RIVALS	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
SUPER SMASH TV	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990
EMPIRE OF STEEL	MEGADRIVE - 8990
GREEN DOG	MEGADRIVE - 6990
DRAGON FURY	MEGADRIVE - 8990
SPLATTER HOUSE II	MEGADRIVE - 6990





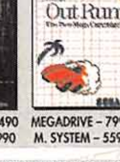








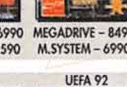




Título	Precios
NEWZEALAND STORY	M. SYSTEM - 5990
HOLYFIELD BOXING	MEGADRIVE - 8490
TEAM USA	MEGADRIVE - 8990
BULLS US LAKERS	MEGADRIVE - 8990
SPIDERMAN	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5590
GHOUL´S GHOSTS	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990
WONDER BOY	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5590
MICKEY MOUSE	MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 5990
OUT RUN	MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 5590
D.R. BASKETBALL	MEGADRIVE - 6990




Título	Precios
WWF	MEGA DRIVE - 7990
DONALD DUCK	M. SYSTEM - 5590
TALMIT´S ADVENTURE	MEGADRIVE - 6990
TERMINATOR 2	MEGADRIVE - 6990
TOM & JERRY	M. SYSTEM - 5990
INDIANA JONES	MAGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 6990
HOCKEY	MEGADRIVE - 8490
SHADOW OF THE BEAST II	MEGA DRIVE - 7990
SUPER MONACO	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5590
OLYMPIC GOLD	MEGADRIVE - 8490 / M.SYSTEM - 6990




Título	Precios
QUACK SHOT	MEGADRIVE - 6990
LOTUS	MEGADRIVE - 6990
TOKI	MEGADRIVE - 6990
WONDER BOY MONST.	MEGADRIVE - 8990
LHX ATTACK CHOPER	MEGADRIVE - 7990
SENNA	MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 6590
THUNDER FORCE IV	MEGADRIVE - 6990
CALIFORNIA GAMES	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
BATMAN	MEGADRIVE - 6990
UEFA 92	M. SYSTEM - 6990















Título	Precios
AQUATIC GAMES	MEGADRIVE - 7990
TAZMANIA	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
BATMAN RETURNS	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
LEMMINGS	MEGA DRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
ASTERIX	M. SYSTEM - 5990
MICKEY & DONALD	MEGA DRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
SONIC 2	MEGADRIVE - 7490 / M. SYSTEM - 6990
NINJA GAIDEN	M. SYSTEM - 5990
SONIC	MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - 5990
DOLPHINS	MEGADRIVE - 6990

CUPON DE PEDIDO





MARCA TU SISTEMA

- [ ] SPECTRUM CINTA
- [ ] AMSTRAD CINTA
- [ ] AMSTRAD DISCO
- [ ] COMMODORE
- [ ] PC 5 1/4
- [ ] PC 3 1 /2
- [ ] AMIGA
- [ ] ATARI
- [ ] MASTER-SYSTEM
- [ ] MEGADRIVE
- [ ] GAME GEAR
- [ ] NINTENDO
- [ ] SUPER NINTENDO
- [ ] GAME BOY
- [ ] LYNX
- [ ] TURBO GRAFX

OTRO ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO [ ]
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....



TITULO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

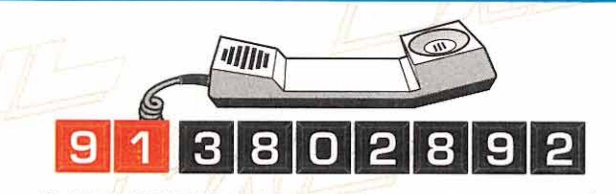
URGENTE

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO

MAIL VXC VENTA POR CORREO

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO



91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,3 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO — PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

31.900 CON MARIO WORLD STREET FIGHTER II

18.900 ¡PIDELA YA!

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

SUPERNINTENDOSCOPE	8990	MANDODECONTROL	2360
CABLESALARGADORESSUPERNIN	2195	CABLERCAAUDIOVIDEO	1690
BOLSADEJUEGOSSUPERNIN	1925	CABLEEUROCONECTOR	2190
MALETINSUPERNINTENDO	4490	JOYSTICKFANTASTIC	4900
PADDINA-1	2990	SNPROPAD(Transparente)	3390

SuperSmashTV	8990	BlazingSkies	9490	RivalTurf	9900
PaperBoy2	8990	ChessMaster	8990	RobocopIII	9490
KingoftheMonster	10990	DragonLair	9990	SimpsonKrustyFunHouse	9490
Popoulus	9900	EarthDefenseForce	9990	SuperAdventureIsland	9900
Kickoff	9900	EuroFootballChamp	9990	SuperMarioKart	7490
DariusTwin	9900	F-Zero	6990	SuperMarioWorld	7490
HyperZone	7900	F1ExhautHeat	10990	SuperProbotector	8990
Lemmings	9900	PaperBoy	89990	SuperTennis	6990
TopGear	9900				






ADDAMS FAMILY- 8990 · SUPER CASTELVANIA IV-8.990 · WWF- 9490 · SUPER GHOULS & GHOST- 7990 · TORTUGAS IV- 9490

SUPER SOCCER- 6990 · SUPER R-TYPE- 6990 · FINAL FIGHT- 9990 · BART´S NIGHTMARE - 9990 · SUPER MARIO PAINT- 11490

STREET FIGHTER II- 11990 · JOE & MAC- 9490 · SPIDERMAN X-MEN- 9990 · U.N. SQUADRON- 9990 · ZELDA- 6990

Nintendo

OFERTA ESPECIAL

NINTENDO+1 MANDO 9.890

NINTENDO+2 MANDOS 10.580

NINTENDO+1 MANDO +SUPER MARIO BROSS 13.780

SUPER SET 24.480

ACTION SET 19.435

Advantage joystick	6990
Alargador Cable	1995
Controllers	3900
Four Scores	5900
Organizador de Juegos	1295
Super Controller	990
Blue Shadow	6900
Bubble Bubble	6500
Captain Planet	6500
Double Dragon 3	7990
Joe &Mac	7990
Konami Hyper Soccer	6500
Mega Man 2	7900
Megaman 3	7900
North & South	7500
Robocop	6500
Street gans	7400
Super Mario 2	7250
Terminator 2	7990
The Flintstones	8490
The Legend of Zelda	7250
Track & F. in Barcelona	6500
Trog	6600

Turtles II	7900
Wrestlemania	6500
Zelda 2	7900
Super Turrican	7950
Ultimate Air Combat	7490
Galaxy 5000	7490
Sword Master	7490
Hook	6990
Lemmings	6990
McDonaldland	6990
Panic Restaurant	8990
Maniac Mansion	9990
Adventure Island II	7990
Dyna Blaster	7100

DESCUENTO DE 500 PTAS

Addams Family	6990
El Imperio Contraataca	7790
Elite	8400
Kick Off	8400
New Zealand Story	6990
Rainbow Island	6990
Star Wars	7790

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

GAME BOY

11.900

Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas

Addams Family	4990
Adventure Island	4900
Asteroids	4990
Bart us Juggernauts	4490
Batman	4900
Battletoads	5400
Blades of Steel	4490
Blue Brother	4990
Bomb Jack	4490
Buble Bobble	4900
Castelvania	4900
Castelvania II	4490
Chase HQ	4900
Chessmaster	4190
Choplifter II	4490
Dig Dug	4990
Double Dragon 2	4990
Double Dragon 3	4990
Dr. Franken	4490
Dragon Lair	4490
George Foreman Boxing	4990
Golf	3890
Hook	4990
In your Face Basket	3900
Jordan us Bird	4400
Joshi & Mario	3890
Kirby´s Dream Land	3890
Kwirk	4190
Marble Madness	4990
Mega Man	3890
Mega Man 2	3890
Navy Seals	4900
NBA 2	5400
Nemesis	4490
Ninja Gaiden	4400
Phantom Mission	5490
Popeye 2	5490
Probotector	4900
Robocop	4490
Robocop II	4990
Sneaky Sneaks	5390
Snow Brothers	4990
Speed Ball 2	5490
Spiderman 2	4990
Star Trek	4990
Super Kich Off	5400
Super Mario Land	3890
Super Mario Land2	4990
Tennis	3890
Terminator 2	4990
The Hunt for Red October	4990
The Simpsons	4990
Tiny Toon Adventure	4490
Tortugas Ninja 2	5390
Track and Field	4990
World Cup	3890
WWF	4990
WWF 2	4990
Xenon 2	5490

OFERTAS

Pimball	2595
Spiderman	2595
Gargoyles	2595
Dyna Blaster	2595
R-Type	2595
Kung Fu Master	2595
Boulder Dash	2595
Super RC Pro Am	2595
Prince Boblete	2595
NBA	2995
F1 Racer	3395

COMPLEMENTOS GAME BOY

LIGHT BOY- 4.190 · LUZ Y LUPA- 3.395 · ILUMINACION- 1.950 · LUPA- 1.595 · ALTAVOCES- 1.895 · SOLAR BOY - 4.900 · BATERIA NUBY- 4.995 · GAME PACK- 1.550 · HANDY BOY- 5.990

ADAP. COCHE- 1.595 · MASTER PACK- 9.900 · PLAY & CARRY CASE- 2.495 · CARRY CASE- 1.795 · MALETIN ATACHE- 3.295 · BAT.12h + FUENTE-4.995 · HOLSTER KONIX- 2.295 · ADAP. CORRIENTE- 1.495 · HANDY CARRY- 890

Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 39
del 19 de Junio de 1.992

NO NECESITA SELLO
A franquear en destino

MAIL VXC
VENTA POR CORREO
Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID

GAME GENIE

PARA NINTENDO NES 6.500

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC 5 1/4-PC 3 1/2	AMIGA-ATARI
CARMEN SAN DIEGO	5900	5900
CRIMEN WAVE	3990	3990
ELITE +	4990	4990
ELVIRA II	4995	
F-15 II	6990	6990
FUTURE WAR	4490	4490
GUNSHIP 2000	6490	
INDIANA ADV. CASTELLANO	5990	5990
LINKS	5490	
LOOM	3990	3990
LORDS OF THE RING	3990	3990
M-1 TANK PLATOON	6990	6990
MANIAC MANSION	4490	4490
MEGAFORTRESS	4990	
MIG 29 FULCRUM	3990	3990
OPERATION STELTH	4490	4490
POPOULOUS II		3990
POWER MONGER	3990	3990
RAIL ROAD TYCOON	6490	6490
SECRET OF MONKEY ISLAND	5990	5990
SILENT SERVICE II	6990	6990
THE SECRET WEAPONS	5990	

PRODUCTO ESPECIAL





GLOBAL EFFECT (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - 4990
PC 3 1/2 - 4990
AMIGA - 4990

BIRDS OF PREY (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - 3990
PC 3 1/2 - 3990
AMIGA - 3990

STEEL EMPIRE (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - 4990
PC 3 1/2 - 4990
AMIGA - 4990

AIR WARRIOR (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - 4495
PC 3 1/2 - 4495
AMIGA - 4495
CD ROM - 7995

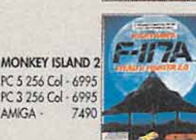
LEATHER GODDESSES (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - 10990
PC 3 1/2 - 10990

DISCOVERY (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - 3450
PC 3 1/2 - 3450
AMIGA - 3450
PC 5 HD - 3995
PC 3 HD - 3995

LA COLMENA
PC 5 1/4 - 4995
PC 3 1/2 - 4995
ATARI - 4995
AMIGA - 4995
PC5 1/4HD - 5995
PC3 1/2HD - 5995

LURE OF THE TEMPTRESS (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - 5650
PC 3 1/2 - 5650
AMIGA - 5650

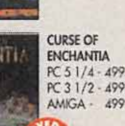
ULTIMA UNDERWORLD (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - 6990
PC 3 1/2 - 6990



MAD T.V.
PC 5 1/4 - 4490
PC 3 1/2 - 4490
AMIGA - 4490

HEART OF CHINA
PC5 16Col. - 7990
PC3 16Col. - 7990
PC5256Col. -8490
PC3256Col. -8490

KING'S QUEST V
PC5 16Col. - 7990
PC3 16Col. - 7990
PC5256Col. -8490
PC3256Col. -8490
CDROM- 9900



HARPOON
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 5990
AMIGA - 5990

MONKEY ISLAND 2
PC 5 256 Col - 6995
PC 3 256 Col - 6995
AMIGA - 7490

F 117 A
PC 5 1/4 - 6490
PC 3 1/2 - 6490



DUNE
PC 5 1/4 - 5490
PC 3 1/2 - 5490
AMIGA - 5490

LARRY
PC 5 1/4 16 Col
PC 3 1/2 - 5990
PC 5 256 Col
PC 3 1/2 - 6490

CURSE OF ENCHANTIA (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - 4995
PC 3 1/2 - 4995
AMIGA - 4995




CASTLES
PC 5 1/4 - 3990
PC 3 1/2 - 3990

SPACE QUEST 4
PC5 16Col. - 6990
PC3 16Col. - 6990
PC5256Col.-7490
PC3256Col.-7490

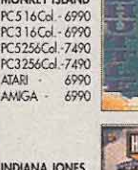
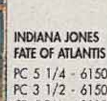
C. SANDIEGO EN EL TIEMPO
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 5990
AMIGA - 5990



THEIR FINEST HOUR
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 5990
ATARI - 5990
AMIGA - 5990

DARK SEED
PC 5 /4 - 6990
PC 3 1/2 - 6990
AMIGA - 6990

SHADOW LAND
PC 5 1/4 - 3990
PC 3 1/2 - 3990
ATARI - 3990
AMIGA - 3990

SIM EARTH
PC 5 1/4 - 6490
PC 3 1/2 - 6490

MONKEY ISLAND
PC5 16Col. - 6990
PC3 16Col. - 6990
PC5256Col.-7490
PC3256Col.-7490
ATARI - 6990
AMIGA - 6990

SHUTLE
PC 5 1/4 - 6990
PC 3 1/2 - 6990
AMIGA - 6990

SHADOW SORCERER
PC 5 1/4 - 4490
PC 3 1/2 - 4490
AMIGA - 4490
ATARI - 4490

INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS
PC 5 1/4 - 6150
PC 3 1/2 - 6150
CD ROM - 9900
AMIGA - Consultar

HEROES OF THE 357th
PC 5 1/4 - 3990
PC 3 1/2 - 3990

AIR BUCKS
PC 5 1/4 - 1495
PC 3 1/2 - 1495
AMIGA - 1495

SIN ANT
PC 5 1/4 - 5990
PC 3 1/2 - 5990
AMIGA - 5990
ATARI - 5990

CRUISE FOR A CORPSE
PC 5 1/4 - 4490
PC 3 1/2 - 4490
AMIGA - 4490

CRIME CITY
PC 5 1/4 - 3450
PC 3 1/2 - 3450
AMIGA - 3450
ATARI - 3450

LARRY V
PC5 16Col. - 7490
PC3 16Col. - 7490
PC5256Col.-7990
PC3256Col.-7990

ETERNAM
PC 5 1/4 - 4490
PC 3 1/2 - 4490

EYE OF THE BEHOLDER (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - 4990
PC 3 1/2 - 4990

THE TWO TOWERS (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - 3990
PC 3 1/2 - 3990

SHERLOCK HOLMES (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - 7990
PC 3 1/2 - 7990









INCA (NOVEDAD)
PC 5 HD - 6995
PC 3 HD - 6995
CD ROM - 7995

DOMINIUM (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - 4995
PC 3 1/2 - 4995
AMIGA - 4995

DAUGHTER OF SERPENTS (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - 6990
PC 3 1/2 - 6990

KYRANDIA (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - Consultar
PC 3 1/2 - Consultar
AMIGA - Consultar

ECO QUEST (NOVEDAD)
PC 5 16 Col. - 6150
PC 5 256 Col. - 6650

A- TRAIN (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - 5650
PC 3 1/2 - 5650

KGB (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - Consultar
PC 3 1/2 - Consultar
AMIGA - Consultar

SPACE QUEST I (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - Consultar
PC 3 1/2 - Consultar

TRIVIAL DELUXE (NOVEDAD)
PC 5 1/4 - 4990
PC 3 1/2 - 4990

DISCOS VIRGENES



10 discos 3 1/2 995
10 discos 3 1/2 HD ... 1.500
10 discos 5 1/4 495
10 discos 5 1/4 HD... 995
10 discos 3" 3.900

ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL





¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias
TEL: 380 28 92

CENTRO MAIL MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25

CENTRO MAIL MADRID — MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79

CENTRO MAIL BARCELONA — C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10

CENTRO MAIL ZARAGOZA — CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71





CENTRO MAIL

PROXIMA APERTURA DE NUEVOS CENTROS

NOVEDADES — EXITOS — NOVEDADES — EXITOS



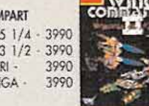




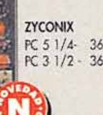

HARD NOVA — PC 5 1/4 - 4990, PC 3 1/2 - 4990
GRAHAM TAYLOR 5 — PC 5 1/4 - 3450, PC 3 1/2 - 3450, AMIGA - 3450
GOBLIINS 2 — PC 5 HD - 5995, PC 3 HD - 5995, AMIGA - 3995, CD ROM - 7995
TINY SWEEKS — PC 5 1/4 - 3500, PC 3 1/2 - 3500, AMIGA - 3500, ATARI - 3500, AMS DISC - 2995
CRAZY CAR 3 — PC 5 1/4 - 3995, PC 3 1/2 - 3995, AMIGA - 3995, ATARI - 3995, AMS DISC - 3500
BUNNY BRICKS — PC 5 1/4 - 3500, PC 3 1/2 - 3500, AMIGA - 3500, ATARI - 3500, AMS DISC - 2995

MILLENIUM — PC 5 1/4 - 6995, PC 3 1/2 - 6995, AMIGA - 6995, ATARI - 6995
THE HUMANS — PC 5 1/4 - 4990, PC 3 1/2 - 4990, AMIGA - 4990
ABANDONED PLACES — PC 5 1/4 - 4495, PC 3 1/2 - 4495, AMIGA - 4495
WEEN — PC 5 HD - 5995, PC 3 HD - 5995, AMIGA - 3995, CD ROM - 7995
DREADNOUGHTS — PC 5 1/4 - 3995, PC 3 1/2 - 3995, AMIGA - 3995
LINEKER — SPECTRUM - 1990, AMSTRAD - 1990, COMM. - 1990, AMS DISC - 3490, AMIGA - 4990, ATARI - 4990

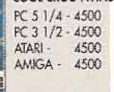
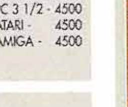








RAMPART — PC 5 1/4 - 3990, PC 3 1/2 - 3990, ATARI - 3990, AMIGA - 3990
WING COMMANDER — PC 5 1/4 - 6490, PC 3 1/2 - 6490
ZYCONIX — PC 5 1/4 - 3600, PC 3 1/2 - 3600
PARASOL STARS — ATARI - 3500, AMIGA - 3500
ISHAR — PC 5 1/4 - 2950, PC 3 1/2 - 2950, ATARI - 2950, AMIGA - 2950
COOL CROC TWINS — PC 5 1/4 - 4500, PC 3 1/2 - 4500, ATARI - 4500, AMIGA - 4500

GODS — PC 5 1/4 - 3990, PC 3 1/2 - 3990, ATARI - 3990, AMIGA - 3990
DOUB. DRAGON 3 — SPECTRUM - 1900, AMSTRAD - 1900, COMM. - 1900, AMS DISC - 2900, PC 5 1/4 - 3990, PC 3 1/2 - 3990, ATARI - 3900, AMIGA - 3900
HEIMDALL — PC 5 1/4 - 4995, PC 3 1/2 - 4995, ATARI - 4995, AMIGA - 4995
ROBOCOP 3 — SPECTRUM - 1350, PC 5 1/4 - 3300, PC 3 1/2 - 3300, ATARI - 2250, AMIGA - 2995
CAPITAN PLANET — SPECTRUM - 1500, AMSTRAD - 1500, AMS DISC - 2500, AMIGA - 3990, ATARI - 3990
ALONE IN THE DARK — PC 5 1/4 - 5150, PC 3 1/2 - 5150











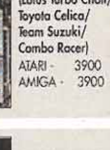

WIZKID — PC 5 1/4 - 2850, PC 3 1/2 - 2850, ATARI - 2850, AMIGA - 2850
LIVERPOOL — AMSTRAD - 1400, AMS. DIS - 2500, AMIGA - 2500
V ROM — PC 5 1/4 - 3450, PC 3 1/2 - 3450, AMIGA - 3450, ATARI - 3450
SPACE CRUSADE — SPECTRUM - 1700, AMSTRAD - 1700, AMS DISC - 2500, ATARI - 3990, AMIGA - 3990, PC 5 1/4 - ?, PC 3 1/2 - ?
ARMA LETAL — PC 5 1/4 - 2600, PC 3 1/2 - 2600, AMIGA - 2600
MULTISPORT II — SPECTRUM - 2100, AMSTRAD - 2100, AMS DISC - 3100, MSX - 2100, PC 5 1/4 - 5100, PC 3 1/2 - 5100

SUPER CAULDRON — PC 5 1/4 - 3995, PC 3 1/2 - 3995, ATARI - 3995, AMIGA - 3995
CHESS — PC 5 1/4 - 4100, PC 3 1/2 - 4100
TORTUG. NINJA 2 — SPECTRUM - 2250, AMSTRAD - 2250, AMS DISC - 2850, PC 5 1/4 - 3990, PC 3 1/2 - 3990, ATARI - 3990, AMIGA - 3990
OLIMPIADAS 92 — ATLETISMO: PC 5 1/4 - 3490, PC 3 1/2 - 3490; GIMNASIA: PC 5 1/4 - 3490, PC 3 1/2 - 3490
HOOK — COMM - 1350, PC 5 1/4 - 2750, PC 3 1/2 - 2750, ATARI - 2750, AMIGA - 2750
DOODLE BUG — ATARI - 3500, AMIGA - 3500












ROGER RABBIT — PC 5 1/4 - 5000, PC 3 1/2 - 5000
ADDAMS FAMILY — SPECTRUM - 1350, AMS. DIS - 2500, ATARI - 2500, AMIGA - 2500
ROCKETEER — PC 5 1/4 - 5000, PC 3 1/2 - 5000
EPIC — COMM - 3990, PC 5 1/4 - 3990, PC 3 1/2 - 3990, ATARI - 2750, AMIGA - 2750
ELF — ATARI - 2500, AMIGA - 2500, PC 5 1/4 - 2995, PC 3 1/2 - 2995
PUSH OVER — PC 5 1/4 - 2850, PC 3 1/2 - 2850, ATARI - 2850, AMIGA - 2850

4 WEEL DRIVE (Lotus Turbo Chall/ Toyota Celica/ Team Suzuki/ Combo Racer) — ATARI - 3900, AMIGA - 3900
ROADTRACK — PC 5 1/4 - 5000, PC 3 1/2 - 5000
BAT II — PC 5 1/4 - 5990, PC 3 1/2 - 5900, AMIGA - 5900
TERMINATOR II — PC 5 1/4 - 2250, PC 3 1/2 - 2250, ATARI - 2250, AMIGA - 2250, SPECTRUM - 1350, AMSTRAD - 1350, AMS DISC - 2250
THE SIMPSONS — PC 5 1/4 - 2850, PC 3 1/2 - 2850, ATARI - 2850, AMIGA - 2850, SPECTRUM - 1350, AMSTRAD - 1350, AMS DISC - 2250
ROLLING RONNY — PC 5 1/4 - 2995, PC 3 1/2 - 2995, ATARI - 2995, AMIGA - 2995





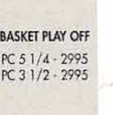
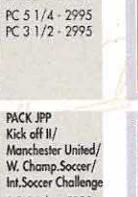






RISKY WOODS — PC 5 1/4 - 3990, PC 3 1/2 - 3990, ATARI - 3990, AMIGA - 3990
LEMMING + OH NO MORE LEMMING — PC 5 1/4 - 4990, PC 3 1/2 - 4990, ATARI - 4990, AMIGA - 4990
ESPAÑA 92 — PC 5 1/4 - 2990, PC 3 1/2 - 2990, AMIGA - 2990
CARL LEWIS — PC 5 1/4 - 4990, PC 3 1/2 - 4990, AMIGA - 3990
WWF — PC 5 1/4 - 2850, PC 3 1/2 - 2850, ATARI - 2850, AMIGA - 2850, SPECTRUM - 1350, AMSTRAD - 1350, AMS DISC - 2250
INDI 4 (ARCADE) — PC 5 1/4 - 2860, PC 3 1/2 - 2850, ATARI - 2850, AMIGA - 2850

J. BARNES FOOTBALL — PC 5 1/4 - 3450, PC 3 1/2 - 3450, AMIGA - 3450
STAR TREK — PC 5 1/4 - 5990, PC 3 1/2 - 5990
GUY SPY — PC 5 1/4 - 8895, PC 3 1/2 - 8895, ATARI - 8895, AMIGA - 8895, CD ROM - 8895
FOOTBALL CHAMP — ATARI - 2950, AMIGA - 2950
MILLEMIGLIA — PC 3 1/2 - 2995, AMIGA - 2995
BASKET PLAY OFF — PC 5 1/4 - 2995, PC 3 1/2 - 2995





BUMPY´S — PC 5 1/4 - 2995, PC 3 1/2 - 2995, AMIGA - 2995, ATARI - 2995, AMS DISC - 2500
INTERNATIONAL SPORT CHALLENGER — PC 5 1/4 - 5995, PC 3 1/2 - 5995, ATARI - 5995, AMIGA - 5995
TENNIS CUP II — PC 5 1/4 - 2500, PC 3 1/2 - 2500, AMIGA - 2500
UNREAL — PC 5 1/4 - 3990, PC 3 1/2 - 3990, AMIGA - 3990, ATARI - 3990
WORLD CHESS — PC 5 1/4 - 5995, PC 3 1/2 - 5995
PACK JPP Kick off II/ Manchester United/ W. Champ.Soccer/ Int.Soccer Challenge — PC 5 1/4 - 5990, PC 3 1/2 - 5990, AMIGA - 5990, ATARI - 5990

3D KIT 2.0 — PC 5 1/4 - 7990, PC 3 1/2 - 7990, ATARI - 7990, AMIGA - 7990
MOONSTONE — PC 5 1/4 - 3990, PC 3 1/2 - 3990, ATARI - 3990, AMIGA - 3990
LEGEND — PC 5 1/4 - 4990, PC 3 1/2 - 4990, ATARI - 4990, AMIGA - 4990
LINKS 386 PRO — PC 5 1/4 - 5990, PC 3 1/2 - 5990
HUGO — PC 5 1/4 - 5995, PC 3 1/2 - 5995, AMIGA - 5995
COMBAT CLASSICS Fis II/Team Yankee/ 688 Attack Sub — PC 5 1/4 - 6995, PC 3 1/2 - 6995, AMIGA - 6995

NICKY BOOM — PC 5 1/4 - 4495, PC 3 1/2 - 4495, AMIGA - 4495
SUMMER CHALLENGE — PC 5 1/4 - 4625, PC 3 1/2 - 4625
NIGEL MANSELL´S — PC 5 1/4 -, PC 3 1/2 -, AMIGA -
STREET FIGHTER II — PC 5 1/4 - 3900, PC 3 1/2 - 3900, AMIGA - 3900, ATARI - 3900
WWF EUROPEAN RAMPAGE — PC 5 1/4 - 2950, PC 3 1/2 - 2950, AMIGA - 2950
COOL WORLD — PC 5 1/4 - 2950, PC 3 1/2 - 2950, AMIGA - 2950

(N = NOVEDAD)

OFERTAS

BUDOKAN — PC 5 1/4 - 1495, PC 3 1/2 - 1495
4 D BOXING — PC 5 1/4 - 1495, PC 3 1/2 - 1495
TEAM SUZUKI — PC 5 1/4 - 1495, PC 3 1/2 - 1495
CHICHEN ITZA — PC 5 1/4 - 1495, PC 3 1/2 - 1495, AMIGA - 1495, ATARI - 1495
CHIP CHALLENGER — PC 5 1/4 - 1195, PC 3 1/2 - 1195, AMIGA - 1195
MINDWINTER — PC 5 1/4 - 1195, PC 3 1/2 - 1195, AMIGA - 1195
MURDER — PC 5 1/4 - 1195, PC 3 1/2 - 1195, AMIGA - 1195
DRAGON BREATH — PC 5 1/4 - 1495, PC 3 1/2 - 1495
ANOTHER WORLD — PC 5 1/4 - 1195, PC 3 1/2 - 1195, AMIGA - 1195
AIR COMBAT ACE (Gunship, Fallon, Bomber) — PC 5 1/4 - 1995, PC 3 1/2 - 1995, ATARI - 1995
PACK MULTISPORT II (Aspar, Pole Position, Michel, Mundial Futbol, Basket Master, Golden Basket) — PC 5 1/4 - 1995, PC 3 1/2 - 1995
FAST LANE Stunt Car Racer, Hard Drivin, Ferrari F-1, Highway Patrol — PC 5 1/4 - 1995, PC 3 1/2 - 1995
MERCHANT COLONY — PC 5 1/4 - 1495, PC 3 1/2 - 1495, AMIGA - 1495, ATARI - 1495
SAND OF FIRE — PC 5 1/4 - 1495, PC 3 1/2 - 1495
MARIO ANDRETTI — PC 5 1/4 - 1495, PC 3 1/2 - 1495
STREET FIGHTER — PC 5 1/4 - 1195, PC 3 1/2 - 1195

OFERTAS DEPORTIVOS

1-1975 · 2-2950 · 3-3975

KICK OFF II — PC 5 1/4, PC 3 1/2, AMIGA
MANCHESTER EUROPA — PC 5 1/4, PC 3 1/2
MANCHESTER — PC 5 1/4, PC 3 1/2
BOXING MANAGER — PC 5 1/4, PC 3 1/2
SQUASH — PC 5 1/4, PC 3 1/2
RUGBY — PC 5 1/4, PC 3 1/2
SUPER SKI 2 — PC 5 1/4, PC 3 1/2, AMIGA
OLIMPIC GAMES — PC 5 1/4, PC 3 1/2
KILLER BALL — PC 5 1/4, PC 3 1/2, AMIGA
TIP OFF — AMIGA

EDUCATIVOS DISNEY







MICKEY 1,2,3 · MICKEY MEMORIA · MICKEY A,B,C · MICKEY PUZZLE · MICKEY COLORES

PC 5 1/4
PC 31/2
4100
DE 2 A 5 AÑOS

EDUCATIVOS

EDUCATIVOS	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA
Jo, el Dromedario (Matemáticas 11-12 años)	4995	4995
Jo, el Dromedario (Matemáticas 12-13 años)	4995	4995
Jo, el Dromedario (Matemáticas 13-14 años)	4995	4995
Jo, el Dromedario (Matemáticas 14-15 años)	4995	4995
Suspense I (Matemáticas 15-16 años)	4995	4995
Suspense I (Matemáticas 16-17 años)	4995	4995
Primeros pasos en inglés (Nivel iniciación)	4995	4995
Paseo por Hyde Park (Inglés niv. medio inferior)	4995	4995
Balada en el país del Big Ben (Inglés niv medio alto)	4995	4995
Enigma en Oxford (Inglés nivel superior)	4995	4995
Top Level (Inglés nivel perfeccionamiento)	4995	4995
Descubre I (Multipercepciones 5 a 8 años)	4995	4995
Descubre II (Multipercepciones 6 a 9 años)	4995	4995
Descubre III (Multipercepciones 7 a 11 años)	4995	4995
Epi- Blas (Barrio Sésamo)	3495	3495
Vamos a contar (Barrio Sésamo)	3495	3495
Las Tortugas Ninja (La vuelta al mundo)	3495	3495

OFERTAS PC3, AMIGA

CHICAGO 90 · STAR GOOSE · QUADRALIEN — 1-395
SUPER SKI · KARTING G.P. · HIGHWAY PATROL II — 2-500

MAS OFERTAS PC3 PC5 — 1195

Tetris	Platoon	Abadía del Crimen
Predator II	Indiana Jones	Golf
Platoon	ThunderBlade	Cozumel
Indiana Jones	Summer Olimpiad	Aventura Espacial

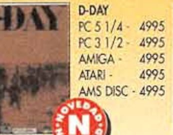
2x1 AMSTRAD DISCO

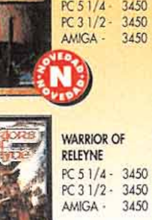
Flyng Shark / Glaxy Force	1.900
Tiger Road / Street Fighter	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Robocop / Batman	1.900
Cabal / Operation Wolf	1.900
Bubble Bubble / Super Wonderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
Renegade / Target Renegade	1.900
Gauntlet / Gauntlet 2	1.900
Dragon Ninja / Op. Thunderbolt	1.900
Chase H.Q. / Wec Le Mans	1.900
Nightride / Vigilante	1.900
Indy I / Indy II	1.900
Star Wars / Retorno Jedi	1.900
Last Ninja 2 / Renegade III	1.900
Barbarian / Barbarian II	1.900
Rambo / Rambo III	1.900
Imposible Mission / Imposible Mision II	1.900
Tetris / Pop Up	1.900

LIBROS DE PISTAS

Drakkhen	1200	Larry	1200	Monkey Island	1200
Elvira II	1200	Larry V	1200	Shadow Sorcerer	1200
Heart or China	1200	Loom	1200	Space Quest IV	1200
Indy	1200	Maniac Mansion	1200	Todas Aventuras AD	1200
King´s Quest V	1200	Monkey Island II	1200	Fate of Atlantic	1200
Dark Seed	1200				

WAR GAMES — JUEGOS DE ESTRATEGIA













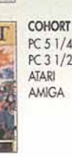

D-DAY — PC 5 1/4 - 4995, PC 3 1/2 - 4995, AMIGA - 4995, ATARI - 4995, AMS DISC - 4995
VIKING FIELD OF CONQUEST — PC 5 1/4 - 3450, PC 3 1/2 - 3450, AMIGA - 3450
WILD WEST WORLD — PC 5 1/4 - 3990, PC 3 1/2 - 3990, AMIGA - 3990
GREAT NAVAL BATTLES — PC 5 1/4 - 6990, PC 3 1/2 - 6990
ACORAZADOS — PC 5 1/4 - 3995, PC 3 1/2 - 3995, AMIGA - 3995
PATTON STRIKES BACK — PC 5 1/4 - 4990, PC 3 1/2 - 4990
WARRIOR OF RELEYNE — PC 5 1/4 - 3450, PC 3 1/2 - 3450, AMIGA - 3450
THE PERFECT GENERAL — PC 5 1/4 - 4990, PC 3 1/2 - 4990, AMIGA - 4990
ASHES OF EMPIRE — PC 5 1/4 - 7990, PC 3 1/2 - 7990, AMIGA - 7990
CAMPAIGN — PC 5 1/4 - 7995, PC 3 1/2 - 7995, AMIGA - 7995, ATARI - 7995

SUPER OFERTA WAR GAMES







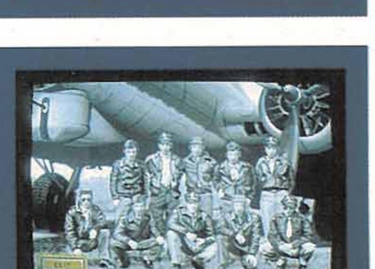
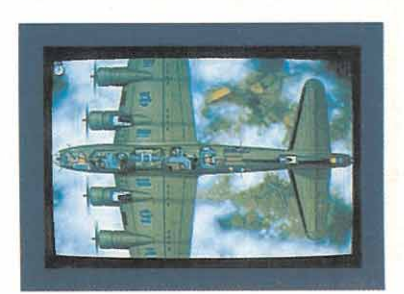
FIGHTER COMAND — PC 5 1/4, PC 3 1/2, AMIGA
LA CARGA DE LA BRIGADA LIGERA — PC 5 1/4, PC 3 1/2, ATARI, AMIG
MEDIEVAL WARRIORS — PC 5 1/4, PC 3 1/2, ATARI, AMIGA
FORT APACHE — PC 5 1/4, PC 3 1/2, ATARI, AMIGA
THE FINAL CONFLICT — PC 5 1/4, PC 3 1/2, ATARI, AMIGA
OPERATION COMBAT — PC 5 1/4, PC 3 1/2
ACIENT BATTLES — SPECTRUM, AMSTRAD, AMS DISC, PC 5 1/4, PC 3 1/2, ATARI, AMIGA
VULCAN — SPECTRUM, AMSTRAD, AMS DISC, PC 5 1/4, PC 3 1/2, ATARI, AMIGA
GREAT NAPOLEONIC BATTLES — PC 5 1/4, PC 3 1/2, ATARI, AMIGA
COHORT — PC 5 1/4, PC 3 1/2, ATARI, AMIGA

1-2250 · 2-3650 · 3-4500

EN EL CIELO...



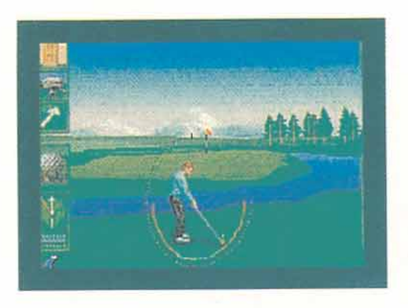
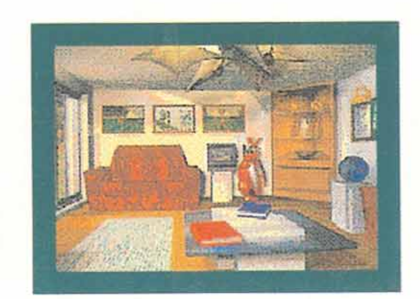


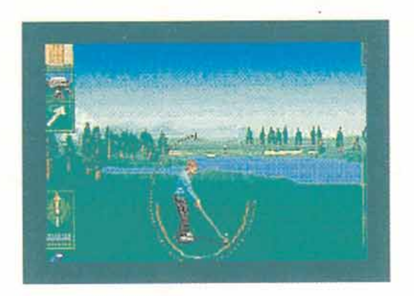



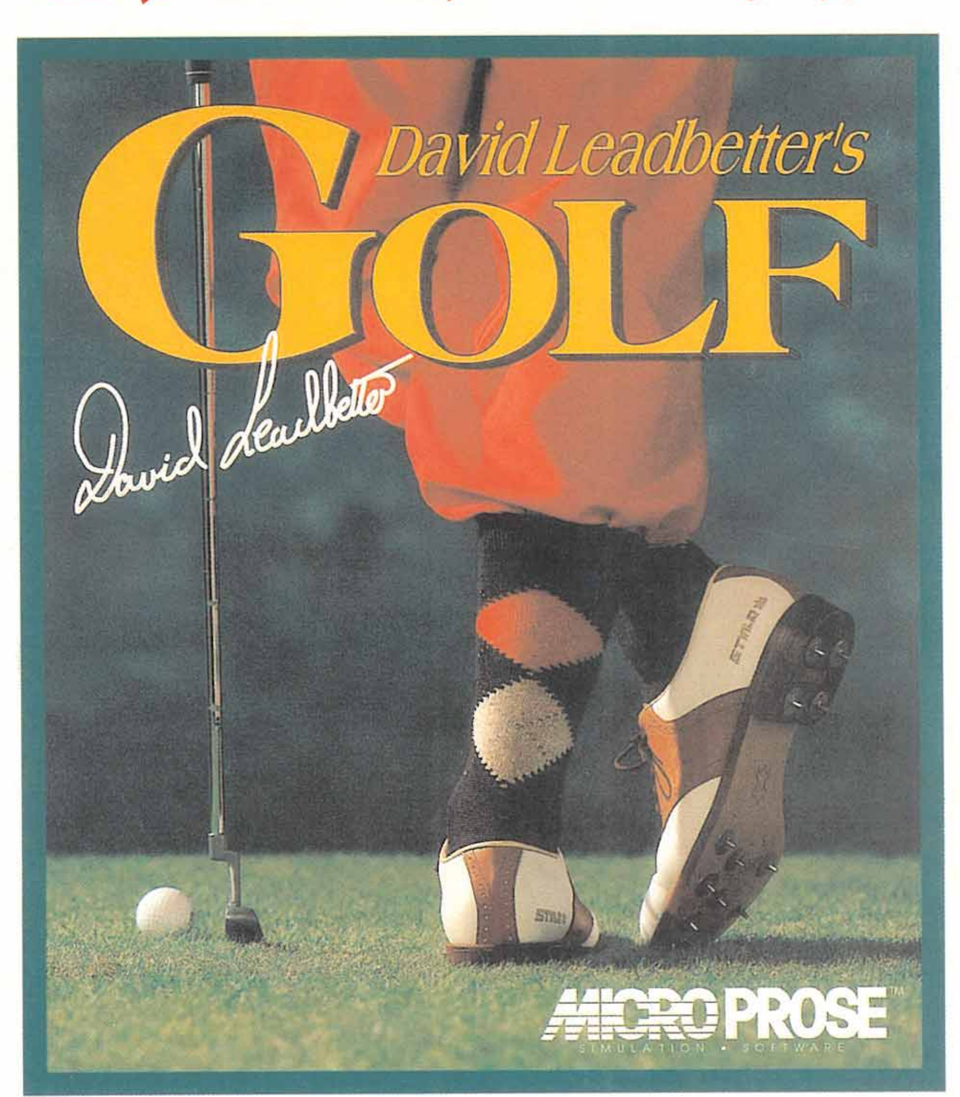
En la primavera de 1942 la Octava fuerza aérea estadounidense llegó a Inglaterra. Su misión era montar la ofensiva aérea sobre la Europa ocupada por los nazis, bombardeando objetivos estratégicos desde gran altura. El bombardero pesado elegido para esta operación fue el B-17, más conocido como la Fortaleza Volante.

Con un asombroso detalle gráfico, una recreación de la atmósfera de la época, unas increíbles secuencias de combates aéreos y la posibilidad de customizar tu bombardero, B-17 se convierte en una de las más perfectas simulaciones de vuelo jamás aparecidas al mercado.

...Y EN LA TIERRA



MicroProse te presenta la simulación definitiva del apasionante deporte del golf. Recreando asombrosos campos en tres dimensiones, sentirás la sensación de estar rodeado de bosques y dispuesto a llegar al green para intentar realizar un birdie.

Incluye diferentes tipos de condiciones atmosféricas, tres escenarios diferentes (seís en la versión Amiga), una docena de tipos de juego, oponentes del ordenador diseñados a tu propia medida y un manual de más de 100 páginas que te convertirá en un maestro del golf.

Pantallas de la versión PC-VGA 256 colores.

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE



SERRANO, 240
28016 MADRID
Tel.: 458 16 58



LA PIRATERIA ES DELITO